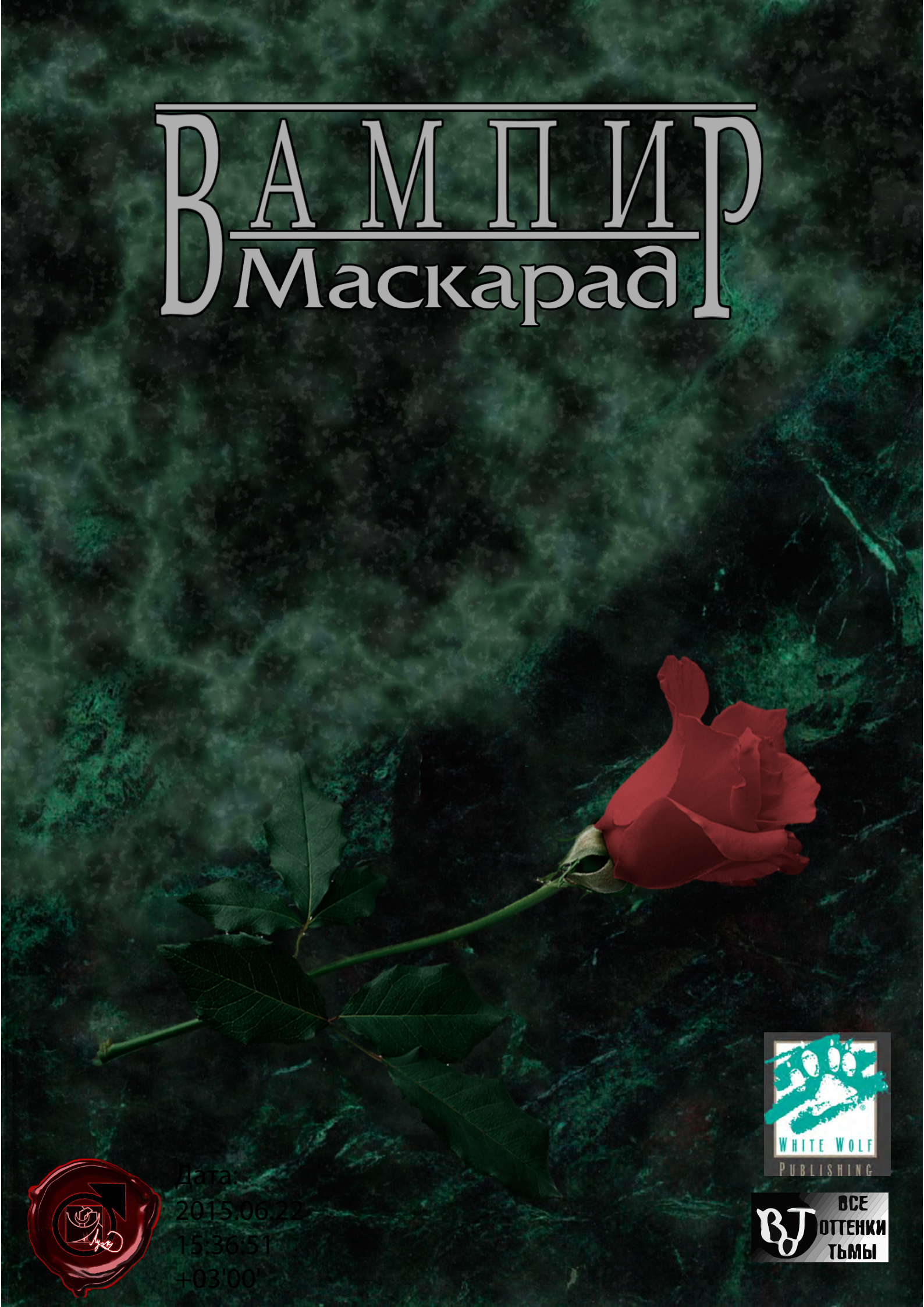
Вампир
Маскарад



Дата:
2015.06.22
15:36:51
+03'00'

WHITE WOLF
PUBLISHING

ВТ ВСЕ ОТТЕНКИ ТЬМЫ

Вампир Маскарад

Вступительное слово от переводчика

Выражаю благодарность всем тем, без кого этот перевод так бы и не появился:

- Администрации wod.vampirebloodlines.ru за предоставленные материалы.
- Danko за корректуру.
- Олюшке Блаженной за моральную поддержку.
- Марку Рейн–Хагену и прочим Беловолкам за все создание интересного и глубокого мира.
- Моей матери, Сушко Лилии Николаевне, человеку, чья Истинная Вера и любовь поддерживали меня долгое время. Светлая ей память.

Напутственное слово всем тем, кто обожает критиковать чужой труд и сам при этом особо ничего не делает:

Идите вы к Баалу Хаммону. И сами догадайтесь почему.

И главное помните:

Лишь став Зверем вы поймёте, что значит быть Человеком.

Лишь узрев Тьму, вы научитесь ценить Свет.

Лишь прочитав эту книгу, вы избавитесь от дурацких стереотипов касательно вампиров и перестанете задавать идиотские вопросы по Маскараду.

Оригинальное название: Vampire: The Masquerade, Revised Ed. (1999)

Перевод - Вампир: Маскарад, исправленное издание.

Создатели: Марк Рейн-Хаген, а так же Стивен С. Браун, Том Доуд, Эндрю Гринберг, Крис Макдоноу, Лиза Стивенс, Джош Тимбрук, Стюарт Вик и другие

Перевод — Ангват и Русская Борзая

Вёрстка — Лужецкий Данил

Пролог:

Собрание Зверей

Белы Лугоши мёртв, и я – тоже. Но то, что осталось от Белы, гниёт где–то в сосновом гробу, в то время как у меня есть возможность сидеть здесь, на балконе, наслаждаться выпивкой и смотреть на вас. Поправьте меня, если я чересчур самонадеян, но подозреваю, что моя сделка обернулась удачнее.

Глядя на вас, я вижу, что вы не понимаете. Ну конечно же, на дворе – циничные, рациональные времена, и вы не станете верить в то, что я мёртв, лишь потому что я утверждаю это. Век назад все было бы чуть иначе, все было совсем иначе в последний раз, когда я с кем–либо беседовал об этом, но сейчас – век фактов. А факты таковы, что трупы не двигаются, не ходят, не разговаривают. Я ужасно извиняюсь, моя дорогая, но у меня есть для вас сюрприз: данное тело все это делает.

Так что присядьте. Пожалуйста, я настаиваю, чтобы вы устроились поудобнее. Налейте себе чего–нибудь выпить, предпочтительно из бутылки слева, в правой напиток весьма специфического вкуса. Этот вечер будет долгим, и, подозреваю, вам понадобится стаканчик–другой чего–нибудь крепкого. В конце концов, в ходе следующих нескольких часов я собираюсь объяснить, в самых неприглядных подробностях, почему все, что вам известно о жизни и смерти – неправильно. Другими словами, вам ни черта не известно о том, как на самом деле устроен мир, и я собираюсь открыть вам глаза.

Но я опасаюсь, моя дорогая, что вам не понравится то, что вы увидите.

ЧТО Я ЕСТЬ

Прежде чем мы продолжим, позвольте заверить вас, что вам предоставлена беспрецедентная возможность. Моё племя не пускается в беседы о себе с вашим — не сегодня и, по большей части, вообще никогда. Мы потратили пять веков, чтобы соткать для нашей сцены занавес, который называем Маскарадом, чтобы скрывать от вас истинное представление; но в итоге все сводится к простому факту — мы, вампиры, не хотим, чтобы вы, смертные, знали о нашем присутствии. По той же причине волк не хочет, чтобы овцы знали о том, что он рядом. Это весьма облегчает нам дело. То есть, пусть у нас и есть острые клыки, растиражированные в дешёвых романах и кинофильмах, вы, смертные, не увидите их, пока мы сами не решим их показать. Вот так.

Вы бледны, моя дорогая. Так не пойдёт, если мы собираемся засиживаться допоздна, позвольте мне быть бледным за нас обоих. Однако должен признать, я весьма разочарован тем, как вас ошеломил факт того, что я вампир. Переведите дух и соберитесь, если способны. По-правде сказать, боюсь, что это наименьшее из потрясений, ожидающих вас сегодня. Пожалуйста, не тратьте время на поиск рационального, научного объяснения, поскольку такового не существует. Просто я — то, что я есть. То, чем являются многие, очень многие из нас — слишком многие, по мнению некоторых.

Проклятие, неужели вы действительно так глупы? Сядьте обратно. Я сказал, сядьте. Теперь смотрите.

Тс-с, прекратите кричать. Никто не явится, чтобы спасти вас, и никто не вызовет полицию – не в этом здании. Вежливые соседи – это благословение для таких, как я. Это определённо по–викториански – игнорировать все, что не находится прямо у них под носом.

Итак, наконец вы получили своё доказательство. Теперь вы мне верите? Да, во втором графине – кровь; поданная холодной, как сейчас, она, разумеется, утрачивает большую часть букета. Можете попробовать её, если хотите, но я бы вам не советовал, нет. Вы не в том состоянии, чтобы оценить подобные вещи, по крайней мере – не в нынешнем своём состоянии.

Не пытайтесь предугадать мои намерения, моя дорогая. Будь я склонён действовать согласно вашим драгоценным клише, вы были бы уже мертвы. В конце концов, я же хищник, а вы и весь ваш род – моя добыча.

Начало

Полагаю, мы должны начать с самых основ. Я действительно вампир, получивший Становление в год от рождества Христова 1796 от женщины, которую мне представили как — цитирую — «госпожу заката». Джентльмен, познакомивший нас — один из её слуг, как я позднее выяснил — обладал чувством юмора.

Но я отвлёкся. Да. Я пью человеческую кровь. Без её подпитки я иссохну; с ней же я буду жить вечно. Да, вечно. Если меня не уничтожат — а уничтожить одного из Проклятых задача нелёгкая, могу вас заверить — мы, вампиры, именно такие бессмертные, как говорится в сказках. Лишь солнце и эмоции, которые оно порождает, навеки остаются чуждыми для нас: мы, Сородичи, можем пить в ночи бесчисленные века, можем оставаться неизменными, пока все вокруг рассыпается в прах и заменяется другим реквизитом, который тоже в свой срок рассыпается прахом, и так далее…

О, я снова сбился с темы. Кровь, да, кровь. Я могу прожить на крови животных — большинство из нас может, за исключением истинных старейшин нашего рода — но подобная диета неприятна. Невкусна. Нет, все мы хотим питаться лучшими образцами, иначе же будешь ходить с тупой болью в животе, которая никогда не утихает. И чем сильнее ты голоден, тем хуже тебе становится, могу добавить; вампир, который слишком долго остаётся без пищи, склонён демонстрировать прискорбный недостаток самоконтроля.

Имеются и другие общеизвестные физиологические признаки моего состояния. Моё сердце не бьётся, лишь сила моей воли может заставить кровь течь в моем теле. Мои внутренние органы по всем признакам давно атрофировались в рудиментарные оболочки, но это не обеспокоит коронёра, ведь, если меня действительно убьют, я стремительно рассыплюсь в прах. В данный момент, однако, меня вовсе не занимают мелочи вроде дыхания,

скачков температуры и прочего. Моя кожа холодна, если я не озабочусь согреть её. Но подобное действие требует усилия — и траты драгоценной крови. Обычная еда мне противна и не задерживается в моем желудке дольше, чем на несколько секунд. Даже учитывая лежащую передо мной вечность, моя дорогая, я предпочитаю тратить своё время на что–то получше, чем ползать по туалетам, отведав неперевариваемого.

Говоря языком непрофессионала, я больше не человек. Не смотря на все желания и стремления, я просто кровососущий ходячий мертвец, неотличимый от любого тела в морге, если не буду двигаться. Я приберегаю тонкости вроде согревания собственной плоти и своевременного моргания для компании, вроде вас.

Так что спасибо вам, моя дорогая. Быть таким бодрым и румяным ради вас, обходится мне куда дороже, чем вам кажется.

О, мы возвращаемся к питью крови, основополагающему факту, так сказать, моего состояния. Да, боюсь, что это необходимость, хотя можно оставлять свою добычу в живых. Все, что требуется — это немного самоконтроля и небольшое усилие, чтобы закрыть рану — и нет, мы не всегда пьём из шеи. Можете вычеркнуть ещё одно клише из своего списка. Однако есть проблема с тем, чтобы оставлять жертву в живых, если она обладает определённой… защитой — она все помнит. Подобные нарушения Маскарада не приветствуются властями вампиров. Зачастую куда логичнее просто убить.

Моя проблема с выпивкой

Суть в том, что на самом деле питьё крови не только позволяет мне поддерживать своё существование, но также дарит ощущения, несравнимые ни с какими другими в мире. На что это похоже? Моя дорогая, слова не могут этого передать. Представьте вкус лучшего шампанского и ощущения самой чувственной любовной связи, которую вам пришлось пережить. Если заменить это опиумом — представьте, как одержимый им делает первую затяжку, и у вас появится некоторое представление, небольшое, отдалённое представление о том, каково это — пить кровь смертного, — простите меня, живого человеческого существа. Ваш современный наркоман будет лгать, красть, мошенничать и убивать ради своего маленького билета в Рай. Мой — лучше, и вдобавок делает меня бессмертным. Можете вообразить поступки, которые я способен совершить, чтобы утолить подобный голод? Не трудитесь высказывать вслух догадки; вы способны представить истину. А ведь я считаюсь джентльменом среди моего племени. Теперь же представьте, если хотите, некоторых моих родственников, не столь обходительных, как я.

Они способны совершить — и совершают — поступки, о которых даже я не хочу думать.

И вот вы, бедная маленькая смертная, узнаете как на самом деле хрупко ваше существование.

Вы уже начали бояться? Вам следовало бы.

Первый губительный глоток

В большинстве случаев первый глоток крови получают в ту ночь, когда становятся вампиром одним из «Сородичей», как мы себя называем. Этот процесс называется Становлением, и он разделён на две отдельные и довольно сложные фазы. Первая проста: вампир, желающий создать потомство, выпивает всю кровь до последней капли из своего желаемого «дитя». Это не отличается от обычного кормления, за исключением того, что не следует беспокоиться о стирании памяти и избавлении потом от тела, и вдобавок можно плотно поесть. Разница появляется позже.

Как только последняя капля крови покинула тело, вампир–родитель — принятое обозначение будет «сир», хоть это вас и не касается — возвращает часть того, что забрал. Он прокусывает себе губу, или запястье или что угодно, и даёт небольшому количеству своей крови пройти сквозь губы жертвы. При условии, что смертный не препятствует активно и успешно процессу — некоторые делают это, поверьте мне — и при условии, что сир не замешкался слишком надолго со своим даром, кровь стекает в горло жертвы и оживляет её, пусть и в виде вампира.

Звучит просто, верно? Истина же, как и всегда положено истине, намного сложнее. Моё собственное Становление можно назвать олицетворением томного романтического лоска, который ваш век наложил на мою эпоху, но даже так я вздрагиваю при воспоминании. Там были все составляющие романтики — освещённый свечами будуар, полупустые кубки вина, вздымающаяся бледная грудь дамы — мы словно сбежали с приёма на страницы романа. И так мы упали на кровать и в порыве страсти она вонзила свои клыки в мою шею. Между удовольствием от мига и удовольствием от её кормления — да, оно весьма приятно для смертных, вплоть до того, что некоторые впадают в зависимость — я был весьма склонён отказаться. Я отчётливо помню, как думал, что моя мать была определённо права насчёт меня и что распутные женщины меня погубят, и я даже помню, как смеялся, пока мой сир пила мою жизнь.

А затем, когда я лежал там смотря, как предо мной распахиваются сияющие двери, пока моя душа делала первые шаги в направлении небес, она спокойно надрезала своё запястье и пустила эликсир вечной жизни вниз по моему горлу. Можете презирать меня за то, что я не отказался от предложенного ею, но даже в преддверии Рая жизнь заманчива. Её кровь обжигала, проходя сквозь мои губы и вниз по горлу, и я обнаружил, что хочу жить. Боль, которую несла кровь, была доказательством того, что я жив. И когда стало ясно, что я не буду подниматься, сияющая дверь исчезла, оставив ощущение невыразимой печали, оставив меня с моим сиром и убийственным голодом. К счастью мой сир была достаточно любезна, чтобы провести меня через эту перемену; она соблазнила моего лучшего друга прежде чем подбираться ко мне и заперла его в соседней комнате, словно добычу про запас. Пока я чувствовал, как моё тело, клеточка за клеточкой, умирает, он лежал без чувств, в ожидании моего голода.

О да, голод создания. Той крови, при помощи которой сир дарует Становление, нужно совсем немного — несколько капель, имеющих скорее мистическую, чем питательную ценность. Её явно недостаточно, чтобы удовлетворить голод новорождённого вампира. Так что новорождённому дитя лучше молиться, чтобы его сир припас пару бутылок — или даже лучше, пару тел, чтобы было чем наесться сразу после Становления. Я был свидетелем ужаса Сородичей, только что получивших Становление, охваченных подобным необоримым голодом и разрывающих в клочки тех, кто стоял к ним ближе всего в минуты их безумия. Когда вас охватывает этот первый голод, вы сделаете всё, лишь бы наесться. Вы убьёте свою возлюбленную, своего ребёнка, своих родителей или священника, чтобы утолить эту жажду, и вы будете рады делать это — пока будет длиться безумие.

Это, моя дорогая, и есть камень преткновения. Потому что неважно, как долго вы находитесь в состоянии безумия, неважно, что вызвало его — страх или боль или ярость — неважно, как долго вы отдаётесь зверю внутри вас, вы не можете контролировать то, что вы делаете, и вы

всегда приходите в себя. И тогда вы должны иметь дело с последствиями того, что совершили, когда животное под вашей шкурой было у руля. И первое безумие никогда не бывает последним. Кое–кто может думать, что с опытом избегать потери самоконтроля становится легче. Тот, кто так подумает, будет весьма неправ.

Зверь

Животную часть натуры вампира называют Зверем, в чем, как подозреваю, проявляется попытка демонизировать её посредством ассоциаций. Увы, но просто дать чудовищным побуждениям другое имя недостаточно, чтобы приручить их. В итоге Зверь всегда побеждает, как мне говорили. Если пробыть вампиром достаточно долго, то собственная природа заставит вас совершать различные ужасные поступки. И со временем он привыкает к совершению подобных зверств и переходит к новым, и все, что было в подобном вампире человеческого, умирает. Когда последняя крохa человечности в вампире умирает — а если вы видели достаточно друзей, любимых и потомков, смешивающихся с прахом веков, она умирает, неумолимо — тогда Зверь берет верх раз и навсегда. Вампир становится животным. Если вы когда–либо дойдёте до подобного состояния, есть шанс, что вы даже не заметите, как вас убьют, словно бешеную собаку.

Если ваша воля сильна и вы хорошо себя контролируете, вы можете держаться десятилетиями, веками, мне даже приходилось общаться с Сородичем, которому было больше двух тысячелетий. Но вы никогда, никогда не освободитесь от страха, что Зверь однажды восторжествует, страха, что Зверь вас загонит.

Разумеется, лучший способ бороться со Зверем — это держать себя в хорошей форме, а это означает — регулярно питаться. И вновь, регулярное питание обычно означает, что рано или поздно вы начнёте убивать добычу — смертных, вновь прошу прощения — и чем больше смертных вы убиваете, тем легче вам становится убивать. Так что Зверь побеждает и при таком раскладе. Даже если вы не хотите этого, даже если весь процесс начинается со случайности, рано или поздно вы останетесь равнодушны при виде лежащего у ваших ног свежего трупа, причиной которого вы стали. После десятого, сотого, тысячного или какого угодно тела оно перестаёт быть личностью и становится объектом, сосудом. Сноской в книге вашей вековой истории. И в этот момент вы совершенно перестаёте быть человеком.

Возвращаясь к крови

Но кровь это больше, чем просто еда, много больше. В ней есть сила, такая сила, что некоторые вампиры называют её витэ — жизнь. Кровь сверх того, что необходима для выживания, может применяться и для много чего ещё. Легендарная вампирская сила или скорость?

Результат надлежащего использования крови. Неуязвимость пред бедствиями смертных? Ещё один глоток из того же колодца. Мне в живот можно разрядить пистолет и это меня ничуть не задержит. Кровь также питает множество «магических» талантов, приписываемых нам; вы стали свидетельницей одному. И конечно же, я могу обеспечить прилив крови к коже, чтобы казаться более, скажем так, почти человеком.

Конечно, за это приходится платить свою цену. Чем больше крови я трачу на подобные салонные фокусы, тем быстрее я сжигаю то, что находится в моем желудке. Чем быстрее я опустошаю свой живот, тем скорее мне придётся есть — и охотиться — вновь.

Вы бы хотели, чтобы я разъяснил вам загадку моей сердечности? Это мой долг. Это так живительно — встретить юную особу, которая стремится заглядывать глубже поверхностного, вы согласны? Хмм? Моя дорогая, будь вам даже в шесть раз больше лет, чем сейчас, вы были бы для меня ребёнком. «Молодость» определение относительное.

Так. Я слегка проголодался. Не соблаговолите ли сопроводить меня в прогулке по городу? Другой вариант — я оставлю вас здесь пленницей, а мне бы не хотелось так поступать. Без сомнения, вы вообразите себе что–то и попытаетесь сбежать, и я потеряю несколько антикварных вещей, поскольку вы разобьёте что–нибудь в процессе. Вы, моя дорогая, заменимы. Моё имущество — нет. Все просто.

Ложь

Я весьма рад тому, что вы в итоге решили присоединиться ко мне. Какая удача, верно, что у меня нашлось для вас кое–что подходящее в гардеробе гостевой спальни. Нет, это не от предыдущей жертвы, если вы об этом беспокоитесь; просто если в ходе десятилетий возникают одни и те же ситуации, вы учитесь подготавливаться к ним. Вы же не думаете на самом деле, что вы — первая женщина, с которой я прогуливаюсь со времён моего Становления? Вы прелестны, но не вздумайте воспринимать это слишком всерьёз, моя дорогая.

Сегодня вечером холодно, верно? Я вижу, вы смотрите на моё дыхание — да, пар идёт, как и от вашего. Ещё одна трата крови, весьма полезная, чтобы маскировать себя в присутствии охотников на вампиров и прочих неприятных личностей. Вы были бы поражены, узнав, сколько моих сородичей нашли свою смерть лишь потому, что забыли о мелкой детали. Дьявол внимателен к деталям и он так же счастлив наброситься на своих мнимых прислужников, как рад обернуться и против тех, кто полагает себя вдохновлёнными Богом.

В данный момент этот волк предпочитает сливаться со стадом, да.

Хмм. Охотники. Отвратительные, мерзкие люди, горящие выполнять своё самоназначенное предназначение. Большинство из них никогда и на полмили не приближаются к уничтожению кого-либо из моих сородичей; что касается остальных — большинство приносит себе куда больше вреда, чем пользы. Они выбраковывают слабых и глупых, оставляя лучших, умнейших и сильнейших вампиров. Многие охотники работают сами на себя, отбросы общества, сжимающие дробовики и колья в блуждениях по ночным садам. Другие работают на отделения правительства, убеждённые, что мы — часть некоего вражеского заговора, стремящегося погубить Америку. Кретины.

Самые опасные охотники связаны с Католической Церковью и тем, что называется Обществом Леопольда. Не обманывайтесь: это Инквизиция под современной маской. Они, и другие вроде них, узнали как раз достаточно правды, чтобы прийти к ошибочным выводам. По мнению обычного охотника на вампиров мы все — слуги Сатаны, посланные на Землю нести разорение и служить нашему Адскому Хозяину.

Это, вопреки тому, что могут вообразить, явная чушь. Я не признаю своим хозяином ни человека, ни вампира или дьявола; я не служу ничьей воле, за исключением своей собственной. У вампиров просто есть… аппетиты и цели, отличающиеся от тех, что ваша ограниченная Инквизиция считает нормальными. Вдобавок, я слышал, что они практикуют власяницы и самобичевание, что также сложно

назвать поведением, приемлемым для общества.

Имеется великое множество других полуправд и ошибочных представлений, большая часть которых служит нашим целям. Видите церковь напротив? Замечаете, что я стою в самой крестовине — как раз там, где тень от креста падает на тротуар — и это никак на меня не влияет. Как не влияет и любое другое распятие, звезда Давида или иной религиозный символ, если только держащий их не имеет собственной веры. Подобная вера действительно очень редка нынче, уверяю вас. В девяти случаях из десяти вы можете подойти к священнику (если того пожелаете), вырвать крест из его рук и убить его, пока он будет продолжать вопрошать Бога, что же именно пошло не так.

Это не означает, что я проделывал подобное, конечно же.

Большая часть прочей чуши, которую подсовывают вам в фильмах — такого же рода. Чеснок? Бесполезен. Кол? Только если вогнать его прямо в сердце, и даже тогда он лишь обездвижит тебя. Текущая вода? Я принимаю душ, спасибо. Солнечный свет? Ну, он причиняет вред, но требуется куда больше, чем один солнечный луч, чтобы обратить тебя в пепел. То же самое с открытым пламенем — оно поджигает тебя, но требуется больше, чем секунда, чтобы это произошло.

Я действительно говорю «тебя», приводя все эти примеры? Я очень извиняюсь. Не понимаю, что на меня нашло.

Что касается того, куда мы сейчас направляемся, ну, мы идём в ночной клуб. А ещё точнее, мы идём в бар, где собирается стадо, не подозревая, что рядом бродят хищники. Вы также встретите нескольких других моих сородичей, из различных семейств. Не бойтесь, они ничем вам не угрожают, пока вы будете находиться в моем обществе. У меня нет намерения позволять, чтобы кто–либо причинил вам этой ночью вред.

Ароматы крови

Вот мы и на месте: «Ксеро», последний писк ночной жизни в этом зловонном метрополисе. Увеселительные заведения сменяют друг друга — танцзалы оборачиваются подпольными барами, затем превращаются в свинг–клубы и забегаловки, и в итоге оказываются кафе, дискотеками и наконец… этим. Детали неважны; всегда существуют места, куда могут прийти молодые, чтобы продемонстрировать, какие они бунтари, по крайней мере, пока не закончатся отложенные на эту ночь деньги. Они хотят ощутить вкус опасности, а мы хотим ощутить вкус крови. Пересечение наших интересов естественно, но ирония ситуации от них сокрыта.

Нет, нам придётся подождать очереди. Вышибала в дверях — один из наших, понимаете. Он то, что мы называем гулем. Время от времени он пьёт кровь вампира и в обмен получает некоторые преимущества

вампирского состояния. Лишь некоторые, запомните, — гули определённо все ещё смертные. Получаемое от сделки весьма ограничено; гули не получают наших способностей в полном объём, но в качестве компенсации они по–прежнему могут производить на свет детей, чувствовать на своей коже солнечный свет и случайно утонуть.

Да, загуливание — ещё одна способность Крови. Существует множество других вещей относительно крови, о которых я вам не поведал; в конце концов, я вам не наёмный репетитор. Вам по–прежнему интересно? Ну, значит, так: если отведаете крови вампира три раза, станете безнадёжно подчинены ему. Итоговое чувство привязанности называется узами крови, и если установивший их вампир поддерживает узы, они могут существовать вечно. Ведь невозможно даже умереть, чтобы избавиться от них.

Вы можете представить это, кстати? Быть вынужденной любить кого–нибудь, вечно? Зная, что любовь, которую вы испытываете к нему — которая настолько сильна, что вы убьёте или умрёте ради него — ложь, мерзким образом подстроенная ложь? Любить и ненавидеть его одновременно, и не иметь ни малейшей возможности что–либо с этим поделать?

Да, звучит так, что я рассказываю, основываясь на собственном опыте, верно? Забавно действует. Ступайте здесь осторожно; владельцы клуба забывают, что не все посетители способны видеть в темноте.

Различные породы

Но сначала небольшая лекция о нашей семье, прежде чем я познакомлю вас с окружающими. Согласно легендам вампиров, все мы происходим от Каина, сына Адама и Евы. Предположительно, Бог наказал Каина за убийство Авеля, превратив его в вампира; «знак», которым Бог пометил Каина, на самом деле был проклятием вампиризма. Каин обнаружил, что может передавать своё проклятие посредством Становления, и создал детей, чтобы избавиться от своего одиночества. К сожалению, процесс на этом не остановился. Каждый из потомков Каина создал детей, и те создали потомков, и так далее. Каин осознал свою ошибку, запретил дальнейшее создание вампиров и исчез.

Разумеется, стоило кошке уйти — как мыши разыгрались. Младшие вампиры послушались именно так, как можно было предполагать, и именно поэтому я существую. Разумеется, каждый шаг дальше от Каина — каждое поколение вампиров — немного слабее, ближе к смертным. Сам Каин — первого поколения, его дети — второго, и так далее вниз по родословной. Тринадцатое поколение — последнее, которое стоит той смолы, в которой его будут поджаривать в аду; я склоняюсь к мысли, что вампиры 14–ого поколения так или иначе бесплодны.

Никогда ни у кого не спрашивай его поколения. Подобное считается

невероятной грубостью.

Но это ещё не все — вы способны расслышать меня в этом грохоте? Почему вообще смертные стремятся танцевать под это, под шум подобной громкости? В любом случае, мы все не такие же, как Каин. Господи упаси этот мир, будь мы такими! Вместо этого каждый из внуков Каина — Патриархов, как мы называем этих загадочных существ, полагая, что они были старше маленького Ноева потопа — предположительно обладали уникальными мистическими дарами и проклятиями, и все вампиры происходят от одного из этих Сородичей, наследуя его характерные черты. Мы специализировались, разделились на породы, словно гончие собаки или скаковые лошади, и эти специализированные линии крови стали называться кланами. Тринадцать великих кланов известны нам, как способностями, так и сферой деятельности. Эти способности, кстати, мы называем «дисциплинами». По всем своим признакам и действию они являются магическими. Вы видели, как я применял одну из моих. Молитесь, чтобы не увидели чьих–либо ещё.

О, а ещё, конечно же, существует Джихад. Да, Джихад. Вечная Битва, Великая Игра, и любое другое поэтическое прозвание, коим вы захотите его обозначить. Большинство Сородичей скажут, что Джихад, как и Патриархи, всего лишь миф, однако многие верят в него — в глубине своих холодных мёртвых сердец. Как гласят предания, в ходе первых ночей старейшие дети Каина начали сражаться между собой, посылая собственных детей и смертных слуг против приспешников своих противников. Естественно, поскольку мы бессмертны, древние войны никогда не затихали окончательно, так что игра, состоящая из ложных выпадов и ударов, парирования и контратак, продолжается — как утверждают — и по сию ночь, и большинство её участников даже не осознают своей роли в этой борьбе. Сородич против Сородича, клан против клана, смертный народ против смертного народа, все это управляется ниточками скрытых кукловодов. Глупая идея, в самом деле. И все же, мне приходилось видеть множество странных вещей и я временами дивлюсь, было ли моё действие действительно моим… Впрочем, ладно. Экзистенциальная чепуха.

Как бы то ни было, позвольте мне представить вам окружающих. Видите ту женщину в чёрной кружевной юбке и цилиндре? Нет, не её, другую. Её зовут Джулиан. Она одна из нас, но не из того же клана, что я. Если точнее, она из клана Тореадор, «Клана Розы», как они себя называют. Искусство, прекрасные юноши, воображение себя персонажами Китса или Шелли — все это хлеб насущный для Тореадоров. Или, во всяком случае, к подобному мнению склоняют общеизвестные сведения. Я не склонён полагаться на стереотипы, особенно насчёт благородных.

Джентльмен в темно–сером костюме и рубашке без галстука, который прилагает попытки незаметно наблюдать за Джулиан и её стадом? Это

Паоло, Тремер. Тремер — колдуны, весьма неприятные и скрытные. Разозлите одного, и вскоре целая стая их будет рядом, демонстрируя вам своё неприятие. Тот, что дальше в углу, головорез в мотоциклетной куртке, выглядящий суровым и задумчивым? Дэвин. Он Бруха, бунтарь, и он в данный момент охотится. Рано или поздно его байроническая внешность привлечёт женское внимание, и он позволит себя закантовать и отвести домой, а потом… ну, вам известно, что следует потом.

Даже и не думайте вмешаться, или я сам вас убью. Представьте, что смотрите документальный фильм о дикой природе. Именно это здесь и происходит, честно. Выживание наиболее приспособленных. Человеческое стадо теряет одно или двух животных, но большая его часть уходит целой. Это равновесие между хищником и добычей.

Именно в этом, кстати, и заключается суть Камарильи, в поддержании равновесия. В обеспечении того, что мы не будем бешено набрасываться на стадо, и что вы не узнаете, что среди вас бродят охотники.

Что такое Камарилья? Немногое, согласно мнению некоторых вампиров. Теоретически это организация–ширма для всех вампиров, посвятившая себя поддержанию порядка и обеспечению Маскарада. На деле в неё входят всего семь великих кланов, плюс разрозненные нахлебники. Пара других кланов именует себя независимыми, а оставшиеся состоят в звероподобной секте под названием Шабаш. Рядом с Шабашем стоящий

здесь Дэвин выглядит учителем начальных классов; они намного ближе к тому, что Инквизиция пытается видеть в нас, членах Камарильи.

Однако не делайте ошибки, полагая что мы в Камарилье хорошие. Вовсе нет. Мы просто понимаем, что в данное время куда выгоднее сосуществовать и пытаться работать с вами, чем пытаться с вами воевать. Никогда, никогда не имейте глупости думать, что мы — «хорошие парни».

Нам просто выгоднее, чтобы вы были живыми, чем мёртвыми.

Перспективы сегодня не лучшие, похоже, Дэвин перевёл на себя все внимание. Давайте выбираться отсюда. Вам, похоже, не помешает глоток свежего воздуха, а меня это место начинает утомлять.

Нет, я не собираюсь убить вас и выпить вашу кровь в переулке. Действие по дарованию Становления должно происходить в комфорте, в роскоши. Кроме того, теперь мои гули должны уже были запасти достаточно питания для вашего первого Голода; я отношусь к щедрой разновидности сиров.

Пожалуйста, не изображайте потрясение. Наивность не идёт вашему облику. Я разбрасывал намёки всю ночь, и вы усердно поднимали их. Кроме того, не могли же вы решить, что я собираюсь рассказать вам все это, а затем дать просто уйти? О, большинство окружающих решили бы, что вы сумасшедшая, повтори вы им историю, что я вам поведал, но достаточное количество людей подумало бы иначе. Они верят, и они

рассказали бы другим. И все бы в итоге рассыпалось, словно карточный домик.

Значит, моя дорогая, я никак не могу позволить вам выйти из этого живой.

Однако вы можете выйти из этого мёртвой. Вы знаете, что я вам предлагаю. Вы осознаете это всецело, и вы этого желаете тоже. Если бы не хотели, вы попытались бы сбежать ещё несколько часов назад. Но вы — здесь.

Итак, прелестная леди, могу я даровать вам вечную жизнь? Да? Я рад.

Возьмите меня за руку, моя дорогая. Вы уже боитесь?

Вам следовало бы.

Вампир Маскарад

Пролог: Собрание Зверей.....3
Вступление.....19
Глава Первая: Мир Тьмы.....27
Глава Вторая: Кланы и секты.....71
Глава Третья: Персонажи и Черты.....109
Глава Четвертая: Дисциплины.....165
Глава Пятая: Правила.....221
Глава Шестая: Система и драма.....233
Глава Седьмая: История Сородичей.283
Глава Восьмая: Повествование.....299
Глава Девятая: Антагонисты.....317
Приложение.....337
Эпилог: Под кровавой луной.....365

Вступление

Вампиры.

Трупы–кровососы, вернувшиеся из могил, чтобы вкушать кровь живых. Монстры, обречённые на ад, но избегающие наказания, крадя чужую жизнь. Чувственные хищники, питающиеся невинными, сопротивляющимися – или, быть может, жаждущими этого? – мужчинами и женщинами.

С начала времён люди говорят о вампирах – нежити, демонических духах в человеческих телах, трупах, восставших из могил, одержимых жгучей жаждой тёплой крови. От Венгрии до Гонконга, от Нью—Дели до Нью—Йорка, люди по всему миру познали дрожь сладкого ужаса в ожидании деяний бродящих в ночи вампиров. Вампиры повсюду – в книгах, фильмах, телесериалах, видеоиграх, на одежде, даже на хлопьях для завтрака.

Но это все – не более чем мифы, правда?

Неправда.

Вампиры бродили среди нас с доисторических времён. Они до сих пор бродят среди нас. Они вели тайную и великую войну с самых ранних ночей человеческой истории. И исход этой вечной борьбы может определить будущее человечества – или его окончательную гибель.

Повествование

Вы держите в руках основную книгу правил Вампир: Маскарад (**Vampire: The Masquerade, VtM**), игры в жанре повествования от компании Белый Волк. Используя правила из этой книги, вы и ваши друзья можете примерить роли вампиров и рассказывать истории о победах персонажей, их неудачах, тёмных деяниях и проблесках добра.

В игре–повествовании игроки создают персонажей, используя правила из данной книги, а затем проводят этих персонажей через драмы и приключения, называющиеся (что логично) историями. Истории раскрываются как сочетание желаний игроков и указаний Рассказчика (о нем – ниже).

Во многом повествование схоже с игрой «Расследуем убийство». Каждый игрок берет на себя роль персонажа (в данном случае, вампира) участвуя в своего рода театральной импровизации, говоря, то, что сказал бы вампир, и описывая то, что бы вампир сделал. Большая часть этого процесса происходит в свободной форме – игроки могут заставить персонажей говорить или делать все что угодно, пока диалог или действия соответствуют личности и способностям персонажа. Однако результат некоторых действий лучше определять посредством бросков кубиков и правил, представленных в этой книге.

Если возникает конфликт между повествованием и правилами, побеждает повествование. Используйте правила так часто – или лучше, так редко – как вам нужно, чтобы рассказывать будоражащие кровь истории, полные ужаса, действия и романтики.

Игроки и Рассказчики

В игру **Вампир** лучше всего играть группой, или труппой, от двух до шести участников. Большинство этих людей должно быть игроками. Они создают персонажей–вампиров – воображаемых

протагонистов, похожих на тех, кого можно найти в романах, фильмах и комиксах. В каждой трупе, впрочем, один человек должен быть Рассказчиком. Рассказчик не создаёт для себя отдельного персонажа. Вместо этого он является сочетанием режиссёра, посредника, повествователя и судьи. Рассказчик создаёт драму, через которую игроки проводят своих персонажей, порождая силой своего воображения сюжеты и конфликты. Рассказчик также играет роли группы поддержки – союзников, с которыми персонажи взаимодействуют, и антагонистов, против которых персонажи сражаются. Рассказчик придумывает внешний антураж для истории – описания баров, ночных клубов, предприятий и других мест, посещаемых персонажами. Игроки решают, как их персонажи реагируют на игровые ситуации, но именно Рассказчик (с помощью правил) решает, преуспели ли персонажи в своих попытках и, если да, насколько. В конечном итоге, Рассказчик обладает правом принятия окончательного решения относительно любых событий, происходящих в игре.

Пример: Роб, Брайан, Синтия и Эллисон собрались поиграть в **Вампира**. Роб, Брайан и Синтия – игроки: Роб играет Барона де Хэвиллэнда, аристократа Вентру; Брайан играет Пальпу, Носферату из канализации; а Синтия играет Максин, уличную шпану из клана Бруха. Эллисон – Рассказчик, и она решила, что персонажи предстали пред вампирским князем города, чтобы понести наказание за кормление в запретной области.

• Элисон (описывая сцену): Комната, в которую вас притащили, большая, пышно обставленная, и в ней хватает мотивов различных эпох – от итальянского Возрождения и до Возрождения гарлемского. Свечи на огромном железном канделябре отбрасывают блеклый свет на ниши с картинами и статуями. Впрочем, у вас нет времени смотреть по сторонам, так как вас поторапливает боевик князя, Лорд Максвелл, грубо подталкивая к большому дубовому креслу – почти что трону. Кажется, тени сгущаются вокруг внушительной фигуры, сидящей там, властной, неподвижной и смотрящей на вас пламенеющими глазами.

• Элисон (снова, теперь говоря за князя): «Более века я поддерживаю порядок в моем домене. Подобно бережному садовнику, я наблюдал, как этот город из деревни вырастает в процветающий метрополис. Я одолел Анархов и расстроил происки Чёрной Руки. Какое безрассудство побудило вас, щенки, нарушить мои законы? Отвечайте быстро, или я лично проткну вас кольями и оставлю ждать поцелуя Солнца!»

Теперь игроки могут выбирать, что им делать:

• Роб (говоря за Барона де'Хавиллианда): «Милорд, я убеждён, что произошло какое–то недоразумение, так как мои коллеги и я…»

• Синтия (говоря за Максин): «Не смей разговаривать со мной, ты, малокровный тунеядец! К черту твои правила, фашистский хрен! Это 20–й век, и я буду ходить, куда захочу!»

• Элисон (описывая не слишком радостную реакцию князя): Пальцы князя заметно сжимаются на ручках трона, и тихое шипение вырывается из его горла.

• Брайан (описывая действия персонажа): Великолепно, Максин! Я избегаю взгляда князя и оглядываюсь по сторонам. Есть ли тут какая–нибудь колонна, тень или другое место, где я могу спрятаться? Если есть, я использую Затемнение (магическая способность невидимости) чтобы смыться отсюда.

Дальнейшие события зависят от действий игроков и решений Рассказчика. Как вы видите, каждый игрок управляет действиями и речью своего персонажа. Хотя, именно Элисон, Рассказчик, определяет реакцию князя на слова или действия персонажа; именно Элисон, говоря за князя, отыгрывает реакцию князя; и именно Элисон решает, удаются или нет действия персонажей – если таковые производятся.

Что такое вампир?

В ролевых играх и играх–повествованиях может фигурировать различные типы протагонистов. В некоторых играх игроки примеривают роли героев в фэнтезийном мире, или супергероев, спасающих мир от козней злодеев. В Вампире, как уже понятно, игроки выбирают роли вампиров, бессмертных кровососов из жанра ужасов, и ведут этих персонажей по миру, почти идентичному нашему.

Вампиры, населяющие землю в наши ночи, или Сородичи, как они обычно себя называют, одновременно похожи и отличаются от ожидаемого образа. Возможно, лучше начать наше обсуждение нежити так, словно она является другим видом живых существ – разумных, обладающих поверхностным сходством с людьми, которыми когда–то были, но со множеством физиологических и психологических отличий.

Во многом вампиры похожи на знакомых монстров из мифов и кино. (В старых сказках, возможно, придуманных обманутыми или сбитыми с толку смертными, довольно много правды.) Однако, как к своему сожалению, поняли многие отважные охотники на вампиров,

не все бабушкины сказки о вампирах истинны.

— **Вампиры бессмертны**. Правда. Хотя они и могут быть убиты (крайне сложный процесс), они не стареют и не умирают от естественных причин. Им не нужна человеческая пища, им не требуется дышать.

— **Вампиры – живые мертвецы и должны питаться кровью живых**. Правда. Вампир клинически мёртв – его сердце не бьётся, он не дышит, его кожа холодна, он не старится – и все же он думает, ходит, планирует, говорит… охотиться и убивает. Чтобы поддержать своё искусственное бессмертие, вампир должен периодически потреблять кровь, предпочтительно – человеческую кровь. Некоторые раскаивающиеся вампиры поддерживают своё существование кровью животных, а некоторые древние вампиры должны охотиться и убивать себе подобных, чтобы насытиться, но большинство вампиров действительно потребляют кровь людей.

Вампиры осушают свою жертву, используя выдвижные клыки, которые у них волшебным образом вырастают, как только они становятся нежитью. Каждый вампир также может магическим образом зализать раны, нанесённые его собственными клыками, скрывая таким образом следы кормления.

Кровь невероятно важна для Сородичей, так как она одновременно и основа их существования, и источник их силы. Человеческая еда смертных, человеческое дыхание, человеческая любовь – все эти вещи безразличны вампиру. Кровь – единственная страсть Сородича, и без неё он быстро зачахнет и впадёт в спячку. Более того, каждый вампир может использовать украденную им кровь для невероятных деяний, лечения и иной магии.

— **Любой, кто умрёт от укуса вампира, восстаёт в виде вампира**. Неправда. Будь это правдой, мир был бы переполнен вампирами. Вампиры действительно питаются человеческой кровью и иногда убивают своих жертв – но большинство людей, умерших от нападения вампира, просто погибают. Чтобы воскреснуть в виде нежити, жертва должна быть выпита досуха и затем напоена небольшим количеством крови напавшего вампира. Этот процесс, именуемый Становление, вызывает мистическую трансформацию из человека в нежить.

— **Вампиры – это чудовища, демонические духи, вселившиеся в трупы**. Неправда… и правда. Вампиры – не демоны по своей сути, но сочетание трагических факторов, неумолимо заставляет их совершать порочные деяния. В начале новообращённый вампир думает и действует почти так, как он делал это при жизни. Он не превращается немедленно в злобного монстра–садиста. Однако вампир вскоре открывает свою всепоглощающую жажду крови и познает, что от кормления на людях зависит его существование. В большинстве случаев склад ума вампира меняется – он привыкает

к стереотипам, менее подходящим общественному животному, и более удовлетворяющим хищника–одиночку.

Сперва отказывавшийся убивать вампир в итоге вынужден будет пойти на убийство – случайно или по необходимости, и с каждым годом убивать становится все легче. Понимая, что он сам не достоин доверия, он отказывается доверять другим. Понимая, что он другой, он ограждает себя от мира смертных. Понимая, что его существование зависит от секретности и контроля над ситуацией, он становится в первую очередь манипулятором. И все это лишь прогрессирует, пока года оборачиваются десятилетиями, а затем и веками, и вампир убивает больше и больше, и видит, что люди, которых он любит, стареют и умирают. Человеческая жизнь, столь короткая и дешёвая в его понимании, все теряет и теряет в цене, пока смертное «стадо» вокруг него не начинает значить не больше роя надоедливых насекомых. Старейшины вампиров – одни из самых опустошённых, бесчувственных, параноидальных – в общем, чудовищных – существ, которых когда–либо знал мир. Возможно, они и не демоны – но на этом уровне, кто сможет найти отличие?

— **Вампиры сгорают на солнечном свете**. Правда. Вампиры должны избегать солнца или же умрут, хотя некоторые могут выдерживать прикосновение лучей солнца на очень короткое время. Вампиры – ночные существа, и большинство находит невероятно сложным бодрствование днём, даже в укрытиях.

— **Вампиры боятся чеснока и текущей воды**. Неправда. Это сказки и ничего более.

— **Вампиры боятся крестов и прочих святых символов**. Это, по большей части, неправда. Впрочем, если носитель символа обладает огромной верой в его силу, вампир может испытывать неприятные эффекты от демонстрации символа.

— **Вампиры умирают, если их сердце пронзить колом**. Неправда. Но деревянный кол (или стрела, арбалетный болт и т. д.), вонзённый в сердце, парализует монстра до тех пор, пока он не будет извлечён.

— **Вампиры обладают силой 10 человек; они могут управлять волками и летучими мышами; они могут гипнотизировать людей и исцелять самые ужасающие раны**. Правда и неправда. Сила вампира растёт с возрастом. Молодые, новообращённые вампиры зачастую не многим сильнее обычных людей. Но с ходом времени увеличивается возраст вампира и понимание, он учится использовать свою кровь для пробуждения тайных волшебных способностей, которые вампиры называют Дисциплинами. Старые вампиры часто способны соперничать силой с вымышленными Лестатом и Дракулой, а настоящие древние вампиры – Старцы и Патриархи, которые бродят в ночи уже тысячи лет, часто обладают буквально богоподобными возможностями.

Становление

Вампиры создаются при помощи процесса, именуемого Становление. Некоторые кланы вампиров даруют Становление более беззаботно, нежели другие, но Становление почти никогда не даётся просто так. В конце концов, любой новый вампир – потенциальный соперник в борьбе за пищу и власть. За потенциальным ребёнком часто неделями или даже годами следит его будущий сир, скрупулёзно изучая, станет ли этот смертный хорошим дополнением к обществу Сородичей.

Становление схоже с обычным вампирским питанием – вампир выпивает выбранную жертву досуха. Но после этого он возвращает опустошённому смертному немного своей собственной бессмертной крови. Лишь немного – капля или две – необходимо для превращения смертного в нежить. Этот процесс может быть совершён даже над мёртвым человеком, если тело ещё тёплое.

Как только кровь возвращена, смертный «пробуждается» и начинает пить сам. Но, даже будучи воскрешённым, смертный по–прежнему ещё мёртв; его сердце не бьётся, он не дышит. В течение недели или двух, тело смертного претерпевает серию изменений; он приобретает навыки использования крови в своём теле, обучается тайным силам клана. Теперь он вампир.

Охота

Самое фундаментальное отличие людей от вампиров – их способ питания. Вампиры не могут существовать за счёт человеческой пищи; вместо этого они должны поддерживать свои вечные жизни, поглощая кровь – свежую человеческую кровь.

Вампиры добывают пропитание множеством способов. Некоторые заводят «стада» жаждущих смертных, обожающих экстаз Поцелуя вампира. Некоторые ночами пробираются в дома, питаясь спящими людьми. Некоторые бродят по местам развлечений смертных – ночным клубам, барам и театрам – склоняя их к сношению и маскируя охоту любовной страстью. А другие добывают лакомство наиболее древним способом – крадясь, атакуя и обездвиживая (или даже убивая) смертных, забредших слишком далеко в своих одиноких прогулках по ночным переулкам и глухим пустырям.

Ночной мир вампиров

Вампиры ценят власть, как саму по себе, так и за безопасность, которую она обеспечивает – им до смешного просто приобретать обыденные

блага, богатства и влияние. Гипнотический взгляд и пара слов предоставляют коварному вампиру доступ ко всем богатствам, власти и слугам, какие он пожелает. Некоторые могущественные вампиры способны вселять гипнотические намёки или команды в разум смертных, после приказывая им забыть о существовании вампира. Таким образом, вампиры могут с лёгкостью заполучить легионы безвольных рабов. Многие «слуги народа» и корпоративные магнаты тайно служат хозяевам–вампирам.

Хотя существуют исключения, вампиры склонны держаться близко к городам. Город предоставляет широкие возможности для охоты, связей и политических игр – в то время как дикая природа зачастую опасна. Дикая природа – обитель люпинов, оборотней, извечных врагов вампиров, желающих лишь одного: уничтожить всех вампиров на корню.

Джихад

Многие вампиры не желают иметь ничего общего с себе подобными, вместо этого выбирая существование и охоту в одиночестве. Как бы то ни было, цивилизация нежити это пагубный танец интриг, и немногие вампиры остаются в стороне. С ночей древности Сородичи боролись за влияние в старинной и многообразной борьбе, называемой Джихадом. Вожди, культуры, нации и армии были пешками в тайной войне, и вампирские интриги незримо повлияли на многие (хотя и далеко не на все) эпизоды истории человечества. Немногие вещи являются тем, чем они кажутся в ночном мире вампиров; политическая победа, экономический кризис или социальное течение могут быть лишь отголосками многовековой борьбы. Старейшины вампиров управляют из тени, манипулируя как смертными, так и другими вампирами – и старейшинами зачастую также манипулируют. Большинство бойцов нередко даже и не знает, за кого они сражаются или зачем.

Начавшийся предположительно тысячелетия назад, Джихад бушует и по сей день. Хотя дворцы сменились небоскрёбами, пулемёты и ракеты заняли место мечей и факелов, а пакеты акций замещают хранилища с золотом, игра осталась той же. Сородич воюет с Сородичем, клан воюет с кланом, секта воюет с сектой, как и было веками. Вампирские войны, начавшиеся во времена Карла Великого, заканчиваются на улицах Нью—Йорка; за оскорбление, которое нанесли при дворе Короля—Солнце, отвечают захватом корпорации в Сан—Пауло. Растущие города предоставляют неограниченные возможности для питания, дележа власти – и войны.

Все чаще вампиры говорят о Геенне – давно предсказанной ночи апокалипсиса, когда древнейшие из вампиров, мифические Патриархи, выйдут из своих тайных логовищ чтобы пожрать всех более юных вампиров. Эта Геенна, по словам Сородичей, будет предшествовать концу света, когда вампиры и смертные будут поглощены безжалостной волной крови. Некоторые вампиры пытаются предотвратить Геенну, некоторые с фатализмом ожидают её, в то время как прочие считают это лишь мифом. Но те, кто верит в Геенну, говорят, что конец придёт очень скоро – возможно, в течение ближайших лет.

Как пользоваться этой книгой

Эта книга разделена на несколько глав, каждая из которых создана, чтобы показать и разъяснить определённую область игры. Но помните, что в игре–повествовании важнейшая «глава» – ваше воображение. Никогда не позволяете чему–либо в этой книге ограничивать ваши творческие замыслы.

Глава первая: Мир Тьмы описывает Сородичей и мир, в котором они охотятся.

Глава вторая: Кланы и секты описывает 13 великих «кланов» Сородичей и организации, в которые они объединяются.

Глава третья: Персонажи и Черты даёт пошаговые инструкции по созданию персонажей–вампиров.

Глава четвёртая: Дисциплины описывает магические способности нежити.

Глава пятая: Правила предоставляет основные средства осуществления различных действий персонажа.

Глава шестая: Система и драма предоставляет множество путей отобразить все – от нежного соблазнения до жестокого боя.

Глава седьмая: История Сородичей повествует о древней истории и кровавых войнах между Детьми Каина.

Глава восьмая: Повествование даёт советы Рассказчику, как составить интересные истории, в которых будут участвовать персонажи.

Глава девятая: Антагонисты вкратце описывает немногочисленных друзей Сородичей и их многочисленных врагов.

И, наконец, **Приложение** предоставляет дополнения и правила для опытных игроков.

Живое действие

Большинство игр в **Вампира** происходят за столом, и игроки описывают, что их персонажи говорят и делают. Впрочем, игра также может происходить посредством «живого действия». Этот захватывающий способ игры схож с театром импровизаций, в котором игроки одеты как их персонажи и отыгрывают действия персонажей, словно они – актёры. Таким образом, вместо того, чтобы сказать «Мой персонаж подходит к столу и берет древний документ» вы, игрок, действительно подходите к соответственно декорированному столу и берете «древний документ» (возможно, реквизит, созданный Рассказчиком – например, кусок бумаги, чтобы придать ему вид старого, обожжённый по краям и присыпанный пылью).

Рассказчик по–прежнему управляет событиями и ведёт сюжет; Рассказчик описывает окружающую обстановку, следит за трудностями, с которыми сталкиваются персонажи, и может остановить действие в любое время.

В «живой» ролевой игре обычно не используются кубики; для определения результатов действий используются альтернативные системы, вроде тех, что описаны в линейке продуктов **Театр Глаз и Ума** от *Белого Волка*. Исход большинства ситуаций определяется посредством отыгрыша и решений Рассказчика.

Меры предосторожности

Требуется соблюдать некоторые правила, чтобы живое действие было безопасным и интересным для всех участников и зрителей. В отличие от прочих правил в данной книге, этим правилам требуется следовать.

• **Без рук:** Точка. Все бои и физическое взаимодействие должны производиться посредством кубиков и других абстрактных систем. Игрок никогда не должен бить, хватать или иным образом трогать кого–либо в ходе игры. Это обязанность Рассказчика – приостановить игру, если кто–нибудь становится чересчур буйным.

• **Никакого оружия:** реквизит вроде шляп, старинных костюмов и тростей отлично подходит для живой игры. Оружие – нет. Точка. Никаких ножей, мечей и ничего, что даже отдалённо напоминает огнестрельное оружие. Не используйте даже деревянные мечи, водяные пистолеты или пластиковое оружие. Если ваш персонаж должен носить «оружие», возьмите бумажную карточку и напишите на ней «пистолет» или «меч», или что угодно; если начинается бой, покажите карточку Рассказчику, который определит её использование в бою.

• **Играйте в указанном месте:** Живая игра должна проводиться дома или в ином подходящем месте. Не вовлекайте посторонних наблюдателей в игру, и убедитесь, что каждый, кто находится в указанном месте или проходит по нему, полностью понимает, чем вы занимаетесь. Игра может выглядеть подозрительно, даже пугающе, для тех, кто не знает, что происходит. Не пытайтесь ошарашить или напугать прохожего; это не только необдуманно, но может также привести к заслуженному наказанию.

• **Знайте, когда следует остановиться:** Если Рассказчик объявляет приостановку или иной перерыв в действии, останавливайтесь немедленно. Рассказчик все же является окончательным судьёй по всем событиям в игре. А также, если игра на эту ночь закончена, вынимайте свои клыки и отправляйтесь на покой.

• **Это всего лишь игра:** Живое действие – для развлечения. Если соперник побеждает, если персонаж умирает, если планы летят к чертям – это не конец света. Иногда народ любит собраться вместе вне игры и поговорить о ней – скажем, группа игроков из котерии новообращённых собирается в пиццерии пожаловаться на своих сиров – и в этом нет ничего плохого. Но позвонить своему соклановцу в четыре утра, чтобы попросить помощи в проблемах с примогеном – это уже слишком. Помните, все занимаются этим лишь забавы ради!

И последнее: Живое действие может стать одним из лучших повествовательных переживаний, если подано здраво и ответственно. Мы не шутим насчёт этих «здраво и ответственно», ребята. В живом действии вы – актёр, так что от вас требуется относиться к себе и окружающим с величайшим тщанием, достоинством и уважением. Эта игра точно не имеет отношения к «настоящему» питью крови, охоте, сражениям или действиям эротического характера. Вы – не вампир, вы всего лишь играете в игру.

Использованные материалы

Вампир, разумеется, отдаёт должное давнему и бурно развивающемуся жанру. Вампирская и готская субкультура то расцветает, то увядает в глазах общественности, но неизменно жива (или – немертва) и даёт жару. Нижеперечисленное оказало серьёзное влияние на **Вампир: Маскарад** и Мир Тьмы.

Рекомендуемая литература: «*Дракула*» Брэма Стокера; «*Интервью с вампиром*», «*Вампир Лестат*» и «*Королева Проклятых*» Энн Райс; «*Потерянные души*» Поппи З. Брайта; серия «*Некроскоп*» Брайана

Ламли; «*Голод*» Уитли Страйбера; и «*Я – легенда*» Ричарда Мэтьюсона. Вампиры фигурируют в романтической поэзии Байрона, Шелли и Бодлера. А также наведайтесь в библиотеку и прочитайте какие–нибудь страшные старые мифы и легенды о вампирах по всему миру.

Вампиры также отметились и в кино. Дракула Белы Лугоши и немой Носферату Мурнау – дедушки жанра. В список других хороших (или хотя бы занимательных) фильмов входят «*Голод*», «*Перед темнотой*», «*Вамп*», «*Потерянные мальчики*», «*Салемов удел*», фильмы ужаса с Кристофером Ли и аниме «*Охотник на вампиров Ди*»; «*Дракула*» Копполлы – не лучший в смысле сюжета, но роскошно поставлен. Из несерьёзного могут весьма позабавить «*Баффи – истребительница вампиров*» и «*От заката до рассвета*».

Ухватить настроение Мира Тьмы помогут «*Бегущий по лезвию бритвы*», «*Бэтмэн*» Тима Бёртона (лишь первый фильм), «*Молчание ягнят*», «*На игле*», «*Нью Джек Сити*» и большинство фильмов Хичкока.

«Так значит мы порешили на том, чтобы один из нас взял себе имя и титул Отца?»

Семь голов склонились в знак согласия. В комнате было семь человек, и все они были удивительно похожи телосложением и внешним обликом. У каждого из них был сильный подбородок и аристократическое лицо, и каждый из них был одет в пышную одежду, слишком тёплую для кастильской ночи. Снаружи раздавались голоса на испанском и португальском, торговцы вовсю расхваливали свой товары, вина и своих женщин. Звуки голосов проникали через единственное окно, и из него же был виден свет луны на западе.

«Если все узнают, что наш сир был уничтожен, то последствия.. будут довольно неприятны. Это даст надежду анархам и их кукловодам. Наши молодые собратья начнут бояться, что мы слишком слабы. А так же товарищи нашего отца начнут проводить бесчисленные совранция, что отложить объединение кланов. Лично я думаю, что все это крайне нежелательно». Говоривший скорее всего был самым старшим из семи собравшихся. Он сидел на высоком стуле с красной подушкой, чьи ножки были вырезаны в форме лап льва и позолочены. Другие сидели на более маленьких и низких стульях. Один из них, который сидел рядом с окном, начал говорить.

«Но кто? И какие шаги следует предпринять, чтобы сохранить все в секрете? Если обман раскроется, это нанесёт ещё больший урон, чем если бы мы просто признали гибель отца».

Старший пожал плечами. «Я думаю, что им должен стать тот, кто был наиболее близок к отцу по возрасту и силе... – после этого послышалось бормотание, –...короче говоря, это буду я. И я рассчитываю, что связь между нами, установленная нашим происхождением, обеспечит ваше молчание».

Остальные огляделись вокруг, встретились друг с другом глазами, как бы проверяя готовность своих братьев принять вызов. И затем последовали заверения о том, что да, конечно, они станут частью этого плана.

«Рад, что вы выказали солидарность, Братья. А теперь не будете ли вы против, если я отлучусь на минутку?» Старший из детей Хардештадта поднялся и пошёл к двери в библиотеку, которую открыл для него гуль, некогда служивший тамплиерам. За собой он услышал звон металлических кубков, так его собратья решили освежиться тем, что он приготовил для них несколько часов назад. В каждом из кубков находилась смесь из витэ различных могущественных и древних каинитов, которых уничтожил Хардештадт Младший. Так же в каждом находилось немного крови самого Хардештадта, которую маскировал пьянящий аромат древней крови. Не в первый раз Хардештадт прибегал к подобному обману – согнуть чью-то волю было лёгким делом для вампира подобной силы.

Теперь молчание будет обеспечено, это точно».

Глава первая: Мир Тьмы

Мир игры **Вампир: Маскарад** (**Vampire: The Masquerade**) не является нашим, но он пугающе на него похож. Этот мир населён вампирами, которые похожи на нас, но являются созданиями куда более тёмными. Зло осязаемо и вездесуще в этом мире, последние ночи приближаются, и вся планета сотрясается от напряжения. Это Мир Тьмы.

В общих чертах Мир Тьмы похож на «реальный» мир, в котором мы все обитаем. Популярны те же группы, насилие так же распространяется внутри городов, взятки и коррупция процветают среди тех же правительств и люди посещают те же города ради их культуры. В этом мире есть Статуя Свободы и Эйфелева Башня. Однако в отличие от нашего мира в нем есть скрытый ужас — в Мире Тьмы все болезни нашего мира ещё более серьёзны. Наши страхи гораздо реальней. Наши правительства ещё более упадочные. Наша экосистема все больше умирает с каждой ночью. И вампиры существуют.

Многие различия между нашим миром и Миром Тьмы зависят именно от вампиров. Древние и непостижимые, Сородичи играют с человечеством как кот играет с пойманной мышью. Бессмертные Сородичи манипулируют обществом чтобы хоть как–то развеять скуку, которая преследует их в течении множество ночей или чтобы защититься от махинаций столетних соперников. Бессмертие является проклятием для вампиров, так как они заперты в мёртвых телах и ведут неизменное существование.

Это глава рассказывает о мире вампиров. Мир Тьмы отражает страсть и страх своих тайных хозяев, и надежда на спасение является единственной вещью, которая заставляет обитателей этого проклятого места жить — или не–жить.

Мир Тьмы

Наибольшие различия между нашим миром и миром игры Вампир: Маскарад заключается в наличии бессмертных чудовищ, которые дёргают за ниточки, руководя человечеством. Насилие и отчаянье более часто встречаются здесь, так они необходимы Сородичам для продления собственного существования. Мир сер, но попытка сбежать из него является насущным желанием у многих — возможно, чересчур насущным. Так же мир игры Вампирявляется смесью из его обитателей и их отчаянья.

Готик–панк и предзнаменования будущего

«Готик–панк» возможно является наилучшим словом, чтобы описать суть Мира Тьмы. Столкновение различных стилей и влияний, напряжение, вызываемое соприкосновением различных этносов, социальных классов и субкультур делают этот мир резонирующим и опасным местом.

Готический аспект описывает окружение Мира Тьмы. Огромные здания простираются ввысь, украшенные классическими колонами и горгульями. Жители, подавленные размерами этих громад, теряются среди шпилей, которые устремляются к Небесам словно в попытке вырваться из физического мира. Ряды Церкви растут, поскольку смертные готовы идти за любым, кто подаст им надежду на лучшее будущее. В подполье расцветают культы, обещающие власть и искупление. Институты,

контролирующие общество ещё более уравновешенные и консервативные, чем в нашем мире, так многие, кто имеет власть, предпочитают зло мира, который они знают, хаосу перемен. Это мир, который разделяется на тех, у кого есть все и тех, у кого нет ничего, на богатых и бедных, на тех, кто живёт в излишке и тех, кто живёт в нищете.

Панк–аспект отражает стиль жизни многих обитателей Мира Тьмы. Чтобы придать своим жизням какой–то смысл, они восстают, разбиваясь о неприступные скалы власти. В качестве реакции на бессмысленную жизнь «по книге» по улицам начинают бродить банды и организованная преступность начинает разрастаться в подпольном мире. Музыка становится более громкой, быстрой и жестокой или гипнотически монотонной, и её слушают массы, которые видят спасение в бегстве. Язык становится более грубым, мода вычурней, искусство более шокирующим и технология готова предоставить что угодно и кому угодно по одному нажатию кнопки. Мир становится более развращённым, люди духовно нищими и бегство от жизни заменяет надежду.

Однако и это ещё не все: в течение нескольких последних лет сообщество Сородичей переживало небольшие, но повсеместные потрясения. Многие Сородичи шепчут о Джихаде, войне или игре, которую, как говорится, ведут наиболее древние вампиры. Эта война ведётся с начала времён, однако многие вампиры опасаются, что если одно тысячелетие сменяет другое и проклятие не–жизни становится слабее, то это означает, что приближается конец всего. Знаки и предзнаменования, многие из которых запечатлены в пророческой Книге Нод, беспокоят вампиров всех кланов и возрастов, даже тёк, кто открыто признает, что не верит во все это. Как в ковенах Шабаша, так и в салонах Камарильи говорят о беспорядках на Востоке, об армиях бесклановой сброда, о вампирах, чья кровь настолько слаба, что они не могут даровать Становление, о встречах с таинственными старейшинами, чья сила значительно превосходит их видимый возраст, о чёрных полумесяцах и луне, красной как кровь. Все это, как говорят те, кто верит в предзнаменования, знаки приближения Последних Ночей и что конец всего близок.

Некоторые Сородичи верят в Спасение, верят, что силы Рая готовят последний суд для вампиров за то, что они сделали с миром. Другие говорят об Отсеиванье или Геенне, ночи, когда наиболее древние вампиры восстанут, чтобы пожрать своих потомков, поглотят менее проклятую кровь, чтобы утолить свой голод. Мало кто признает подобные суеверия, однако многие чувствуют некое напряжение в эти ночи. Старые вампиры играют в свои игры, приводя столетние схемы к единому безумному действию. Стаи Шабаша атакуют крепости своих врагов, потому что бояться, что им может не представиться другого шанса. Группы Ассамитов–канибалов, избавившихся от великого проклятья, охотятся на других вампиров и пьют их кровь. Параноидальные старейшины охотятся за вампирами неопределённого возраста и уничтожают их, потому что бояться, что они являются вестниками Геенны. Терпение является особо ценной добродетелью среди бессмертных, однако его становится все меньше и меньше, и весь мир Сородичей катится к краю и сотрясается в коллективном безумии.

Готик–панк является настроением и сутью игры. Вся работа по созданию окружения ложиться на плечи Рассказчика, однако игроки так же должны хорошо проработать своих персонажей. Разумеется, окружение является делом вкуса. Некоторые игроки могут предпочесть, чтобы в их историях было больше Готики, чем Панка, в то время как другие предпочтут, чтобы их было поровну. В конце концов эта ваша игра, и вы вольны делать с ней все, что пожелаете. Просто помните, что для того, чтобы создать хороший мир, нужно приложить усилия, и поэтому игроки и Рассказчик должны сделать все возможное, чтобы сделать его более правдоподобным. Действия, события, персонажи и описания — все это выражает эстетику Готик—Панка.

Города

Вампиры являются прирождёнными городскими существами, хотя некоторые говорят, что это скорее дело привычки, чем их природы. Городские массивы могут дать все, что Сородич пожелает: практически бесконечные источники крови, связи, способные удовлетворить наиболее социальных вампиров (и достаточно уединённых мест, чтобы удовлетворить изоляционистов), и убежище от оборотней, которые обитают в диких землях за пределами городских огней.

Однако к несчастью для Сородичей, города так же являются местом для Джихада, великой гражданской войны между немертвыми, которая длиться столько, сколько старейшие из вампиров себя помнят. Ночь столь же непостоянна, как и сами Сородичи, и долгие периоды относительного мира могут смениться кровопролитием без всякого предупреждения. Вампиры цепляются за города ради защиты и пропитания, и поэтому соседство с другими Сородичами неизбежно.

В былые ночи, когда людей было мало и города не были настолько перенаселены, Сородичи часто в одиночестве обитали на своих охотничьих угодьях и могли никогда не увидеть себе подобного. В современном же мире контакт с другими хищниками практически неизбежен, и поэтому в городе

обычно существует своеобразный баланс сил. Старые вампиры управляют своей территорией, князья нежити правят стальной рукой, не признающие законом анархи сражаются на улицах и в трущобах и дикие вампирские празднества устраиваются подальше от глаз смертных. Даже наиболее важные из Сородичей вынуждены соблюдать Маскарад, свод правил, который предписывает Сородичам скрывать своё существование от окружающих их людей.

По иронии судьбы, города являются одновременно раем и тюрьмой для Сородичей. Если они покинут города, то рискуют потерять свои не–жизни от голода или когтей оборотней. Если останутся, то смогут удовлетворить свои страсти, однако будут вынуждены постоянно сталкиваться с себе подобными. Их существование является напряжённым, и оно наполнено мириадами проклятий бессмертия: депрессиями, тщетностью и сводящей с ума скукой.

Соотношение количества вампиров и смертных сильно изменилось за последнее столетие. Многие князья вампиров настаивают, что для того, чтобы сохранить существование Сородичей в секрете, на 100000 смертных должен приходиться один вампир. Однако в последние годы в некоторых городах это соотношение было превышено, и растущая популяция Сородичей стала серьёзной проблемой. В городах, где Маскарад соблюдается не сильно, например в тех, что контролирует Шабаш, количество вампиров может превышать допустимый уровень в два–три раза. Перенаселение не является лёгкой проблемой — ни один князь не хочет решать, какой вампир должен остаться, а какой — встретить Окончательную Смерть, исключая критические случаи.

Некоторые вампиры чувствуют, что ситуация начинает накаляться. Молодые вампиры со слабой кровью начинают с необычайной скоростью появляться в городах старейшин, что времена, когда скрытные мастера Джихада восстанут и пожрут остальных, уже не за горами.

Сородичи

В течение долгого времени вампиров боялись, так как считали, что они прожорливые чудовища ночи, чёрные тени, которые крадутся в темноте, чтобы похищать младенцев и пить кровь невинных. Однако так же их считали существами, обладающими смертоносной красотой, безмерной страстью и хищнической чувственностью.

Каждый вампир уникален, и у каждого из них есть своя очаровательная история, которую он может поведать. Наиболее важная черта, которая

объединяет всех вампиров — это их проклятье. Вне зависимости от возраста, клана, секты или убеждений все они — неживые хищники. Верность и обязанности уходят на второй план перед неотвратимым голодом. Все без исключения вампиры паразиты, и они обречены охотиться на тех, кем и сами когда–то являлись.

В игре Вампир эта тема преобладает над всеми остальными. Вампиры — чудовища. Какого это — оставить обескровленный труп ребёнка на свалке? Манипулировать смертными как пешками на шахматной доске? Подозревать, что старейшины используют вас как невольное оружие в борьбе против своих древних врагов? Провести всю свою не–жизнь прячась и поглощая кровь? Поддаваться на уловки Зверя и разрывать невинных жертв на куски?

Подстраиваясь под окружающий мир, Сородичи создали своё общество, которое существует вне поля зрения смертных. Возраст, клан, сир, сила, влияние и многие другие аспекты не–жизни делают Сородичей теми, кем они являются. Частью существования любого Сородича является членство в различных социальных кастах, которые существуют в обществе вампиров. Создавая и вводя различные должности и роли для себя, вне зависимости от того, насколько они искусственные, Сородичи пытаются сбежать от Зверя, который обитает внутри их. В этом и состоит двусмысленность игры Вампир: Маскарад. Вампиры скрываются не только от смертных, но и от себя, притворяясь что они не такие ужасные, какими являются на самом деле.

Одним из признаков отличия среди Проклятых являются возраст и поколение, насколько далеко Сородич удалён от прародителя вампиров, Каина. Молодые вампиры должны доказывать свою значимость своим старейшинам, чтобы получить хоть какой–то статус, а общество вампиров обычно столь же инертно, как и сами бессмертные Проклятые. Существует лишь небольшая степень мобильности, так как старейшины Сородичей всегда ищут сторонников и союзников, которые помогли бы им в борьбе с их противниками по Джихаду.

Величайшими из вампиров являются Патриархи, вампиры третьего поколения. Большинство вампиров считает, что эти Сородичи — всего лишь легенда, так как никого из них не видели в современные ночи. Наиболее низшими по рангу считаются неонаты и бесклановые Каитиффы, вампиры, которые не принадлежат ни к одному из кланов или чья кровь уже слишком слаба.

• **Патриархи:** Эти древние существа, если они вообще существуют, являются наиболее могущественными существами в мире. Представители Третьего Поколения, Патриархи, всего на два шага удалены от Первого Вампира, Каина. Когда

Патриархи пробуждаются от своего долго сна, они оказывают воздействие на всех, с кем входят в контакт: согласно некоторым проявлением их деятельности, они обладают воистину божественными силами. Согласно легендам Сородичей, существовало 13 истинных Патриархов, однако как утверждается, некоторые из них уже уничтожены. Их вечная война, Джихад, затрагивает всех Сородичей, и их бесчисленные и многоступенчатые манипуляции и обманы делают их замыслы практически нераспознаваемыми.

• **Старцы**: Если Патриархи — боги Сородичей, то ужасные Старцы являются полубогами. Между одной и двумя тысячи лет существования с Сородичем происходят серьёзные изменения. Он может измениться физически, однако чаще всего он изменяется умственно и эмоционально. Однако какими бы не были изменения, в конце концов в вампире уже не остаётся ничего человеческого. Полностью перейдя от земных дел в царство сверхъестественного, Старцы часто предпочитают схорониться в земле, где они могут спать, не опасаясь клыков голодных молодых вампиров. Однако их силы настолько велики, что они продолжают осуществлять свои непостижимые планы, общаясь магически или телепатически (и чаще всего незаметно) со своими прислужниками.

Сородичи очень боятся Старцев, так как им приписываются ужасные свойства. Сплетни говорят о Старцах, чья кожа могла превращаться в камень, о тех, кто был настолько кошмарно уродлив или нереально прекрасен, что на них даже нельзя было взглянуть. Некоторые верят, что Старцы пьют кровь только других вампиров или контролируют судьбы целых наций из своих холодных могил.

• **Старейшины:** Старейшины — это Сородичи, которые существуют уже сотни лет и обычно имеют от шестого до восьмого поколения. Столетиями накапливая хитрость и ужасную жажду власти, старейшины Сородичей являются наиболее активными участниками Джихада — они не страдают от склонности к торпору, которая мешает Старцам и Патриархам, однако они и не такие слабые и легко внушаемые, как молодые Сородичи. Термин «старейшина» довольна субъективен: Сородич, считающий себя старейшиной в Новом Свете, в Европе или ещё более старом уголке Земли может быть просто служителем. Старейшины держат в своих руках власть над Сородичами, и препятствуют получению влияния молодыми вампирами благодаря контролю, который они осуществляют десятилетиями, если не столетиями.

• **Служители:** Служители — относительно молодые вампиры (между одной и двумя сотнями лет), которые доказали, что являются ценными членами общества Сородичей. Служители — лакеи великих Сородичей и завтрашние старейшины (если они достаточно умны или удачливы). Служитель занимает позицию между старейшиной и неонатом, он является Сородичем, который уже навострили свои зубы (если так можно выразиться), однако нехватка возраста и опыта не позволяет ему стать истинным мастером Джихада. Так как население в мире значительно выросло за последних два столетия, то большинство вампиров являются служителями или неонатами (смотрите ниже).

• **Неонаты:** Неонатом может считаться как недавно получивший Становление птенец, так и Сородич, которому исполнилось сто лет или даже больше. Неонаты страдают от того, что ещё не доказали свою полезность старейшинам, и возможно в одну из ночей из них что–то получится, однако сейчас они обычно используются как пешки в планах других немертвых.

• **Птенцы:** Так же известные как «дети» (не смотря на то, что каждый из вампиров, кроме Каина — чьё–то дитя), птенцы — недавно получившие Становление вампиры, которые ещё обучаются и находятся под защитой своих сиров, вампиров, которые создали их. Птенцы не являются полноправными членами общества Сородичей, и обычно к ним относятся неуважительно или как к собственности сиров. Когда сир решит, что его дитя готово, с одобрения князя птенец может стать неонатом.

Другие обозначения

• **Анархи:** Анархи — это вампиры, которые отвергают Традиции Каина и диктатуру старейшин, которые правят ими. По иронии судьбы, старейшины нехотя признают статус анархов, в основном из–за их способности добывать власть не смотря на противодействие самих старейшин. Так же анархов уважают за их страсть и целеустремлённость, которой обладают немногие увядшие старейшины из–за своих возраста и неудовлетворённости. Однако большинство Сородичей видят в анархах шакалов, которые хватают то, что проскальзывает между пальцами старейшин.

• **Каитиффы:** Каитиффы — бесклановые вампиры, изгнанные из общества Сородичей и презираемые теми, кто их вообще замечает. Вампир может стать бесклановым, если не имеет понятия о том, кем был его сир и какого он происхождения или из–за того, что обладает настолько высоким поколением, что в нем уже не проявляются никакие характерные признаки клана. К Каитиффам обычно относятся как к ублюдкам и сиротам, однако среди анархов некоторые из них могут даже достигнуть какого–то положения. Раньше Каитиффов было немного, однако после Второй Мировой войны их количество стало резко возрастать. Некоторые старейшины шепчутся о том, что наступило «Время Слабой Крови», что означает приближение Геенны.

Становление

Каждая жертва Поцелуя вампира не становится Сородичем — для создания нового вампира требуются сознательные усилия и обычно разрешение. Становление — термин, обозначающий процесс превращения смертного в вампира. Когда вампир хочет создать потомство, его охота приобретает новое значение. Сородич уже не ищет просто пропитание — он становится более разумным и изощрённым, и начинает искать идеальную кандидатуру для бессмертия.

Причины для Становления нового вампира варьируются от вампира к вампиру. Некоторые сиры чувствуют угрызения совести по поводу вечного проклятия вампиризма, и выбирают смертных, которые могут «что–то привнести» в развращённую расу Сородичей. Некоторые вампиры ищут великих художников, мыслителей, творцов или просто сострадательные души, чьи таланты должны быть сохранены навеки. Эти вампиры часто очень страдают, когда видят, к чему приводит их эгоизм, так как Становление часто тушит искру творчества. Сородичи неспособны изобрести что–то новое — они следуют за тенденциями смертных, а не устанавливают их, и даже их наиболее великие работы — всего лишь бледное отражение ранее созданных шедевров смертных. По иронии судьбы Сородич, который решит сохранить дар своего дитя, навечно наносит больший урон таланту своего потомства, чем нанёс бы возраст, если бы все шло своим чередом.

Другие Сородичи используют Становление в качестве мести, выбирая тех смертных, которых они хотят заставить страдать. Некоторые жестокие Малкавиане любят давать Становление жалким и полностью безумным людям, надеясь, что смогут найти новое прозрение в безумии своего птенца, когда тот провалиться в бездну отчаянья. Ужасные-Носферату любят давать Становление тщеславным или красивым смертным, и наслаждаются, наблюдая за муками своего дитя, когда то превращается в уродливое страшилище. Даже деградировавшие

Тореадоры иногда выбирают детей для того, чтобы испортить их более, нежели они были испорчены при жизни.

Тем не менее, большинство Сородичей дают Становление из–за одиночества или страсти. Для вампира это худший из вариантов, так после того, как их страсть или тоска проходят, они обнаруживают, что создали не родственные души, а голодных и бессердечных чудовищ, таких же, как и они сами.

Сородичи редко даруют Становление спонтанно — право на создание потомка довольно тяжело заработать, и те, кто соблюдает Традиции, не желают разбрасываться возможностью, которая может более не представиться в течение тысячи лет. Однако некоторые вампиры относятся халатно, небрежно или просто невнимательно к праву князя уничтожить их самих и их потомство. Таким образом тот Сородич, который не знает своего происхождения и был оставлен легкомысленным вампиром или сиром, который совершенно не беспокоился о нем, становится Каитиффом.

Процесс создания Сородича — вещь не слишком сложная, поэтому многие сиры отказываются посвящать в него своих детей. Сперва вампир выпивает всю кровь из своей жертвы — это несложно осуществить при помощи Поцелуя, так как жертва обычно агонизирует от удовольствия и не может сопротивляться нападающему. После того, как он высосет всю кровь из вен своего будущего дитя, сир помещает небольшое количество крови в рот потомка. Существует множество способов того, как это можно проделать — некоторые вампиры буквально вскармливают детей кровью из своих запястий, в то время как другие помещают лишь несколько капель на губы и начинают наблюдать, как Зверь овладевает их потомками. Вампиры Шабаша закапывают своих детей в землю после Становления, заставляя их буквально выкапываться из собственных могил.

В любом случае, дитя умирает как смертный, чтобы воскреснуть в качестве сверхъестественного существа. В большинстве случаев умирающий испытывает сильные боли и мучения, дитя сотрясают судороги и спазмы в то время как его тело избавляется от оков смертности.

Перерождение наоборот является величайшим удовольствием, которое может испытать Сородич и возможно последним настоящим экстазом, который доступен вампиру. Когда мистические процессы трансформируют труп в дитя, они делают его тело даже более красивым, хотя и в своеобразной манере. Подобная красота пугает тех, кто на неё

смотрит, она напоминает грацию хищника вроде акулы или ядовитой змеи. Чувство дитя так же подымаются на невообразимый уровень, и оно способно ощущать звуки, которые раньше даже не слышало, ощущать то, что раньше никогда бы не почувствовало при прикосновении, видеть цвета, недоступные человеческому глазу, и ощущать мириады различных запахов.

Вкусовые ощущения вампира так же увеличиваются, однако лишь для одного ужасного вкуса. Лишь одна субстанция может удовлетворить вампира — человеческая кровь. Начиная с того момента, как он воскрес, вампир — раб своего Голода, и с момента Становления до конца вечности у него существует жажда, которую можно удовлетворить, охотясь на своих бывших собратьев.

После Становления сир наставляет и защищает своего птенца пока не решит, что тот готов встретится с ночью один на один. В обязанности сира входит научить своё дитя путям Сородичей, однако подобное обучение чаще всего является не формальным, а крайне неоднородным, и зависит от ревности и предубеждений сира. Многие сиры, которые являются страстными конспираторами, социопатами или наглыми обманщиками, могут отравить разумы своих детей, натравив их на своих врагов или намеренно не сказав чего–либо важного, чтобы затем лучше управлять своими потомками.

Первые ночи

Когда дитя начинает медленно проникать в мир Проклятых, оно узнает все больше об обществе немертвых благодаря наставлениям сира и собственному опыту. Когда сир представляет своё дитя другим Сородичам, птенец может получить свои первые знания о помпезности и ритуалах общества вампиров. Однако большинство сиров предпочитают изолировать своих детей от других Сородичей, опасаясь, что пример других Сородичей может выветрить из головы птенца то, чему научил его сир.

Многие из первых ночей вампир проводит, обучаюсь тому, что значит быть немертвым. Дитя познает своего Зверя и впадает в безумие или учится тому, как противостоять его дикому зову. Сир может предложить помощь и наставления по усмирению Зверя или наблюдать за тем, как он овладевает его потомком и лишь затем предупредить и рассказать об опасности Зверя. Дитя узнает, что не–жизнь — это проклятие, и что, несмотря на силу, которую даёт Становление, оно больше не является самим собой и должно постоянно опасаться Голода, который полыхает внутри.

Так же в это время дитя учится ценить (к сожалению, слишком поздно) эмоциональные способности смертных. Когда дитя становится вампиром, его сердце умирает, остаётся только холодный труп, не способный на настоящие эмоции. Большинство вампиров компенсируют это придаваясь воспоминаниям об эмоциях, которые давно умерли. Отчаянье — это единственное, что остаётся в сердцах вампиров, когда они осознают, что умерли как смертные.

Первые ночи — это время мрачных откровений. Многие птенцы не могут приспособиться к ночному миру, в котором они переродились, и предпочитают встретить уничтожающие лучи солнца вместо того, чтобы продолжать своё существование.

Охота

Наиболее важный урок, который должен выучить недавно получивший Становление Сородич — это как охотиться на людей. Сир играет крайне важную роль в этом процессе, инструктируя дитя о том, как питаться, или он может просто оставить потомка самого по себе и затем лишь критиковать то, что он делает.

Злобная натура Сородича выходит наружу, когда дитя учится охотиться. Многие вампиры даже не предлагают своим потомкам пройти период «кормления грудью», когда вампир питается кровью животных. Фактически, многие сиры даже не говорят своим детям о том, что кровь животных может насытить их. Они быстро наставляют своих потомков против человечества, заставляя их охотиться их на тех, кем они когда–то являлись.

Дитя быстро учиться тому, что охота — это сущность вампирского существования. Из всего того, чему сир учит дитя, питание — это единственное, что абсолютно необходимо для существования вампира. Поэтому многие сиры довольно быстро приучают своих детей смаковать охоту, вымещая свои страсти на жертвах или предвкушая вкус крови ещё до того, как она коснётся губ. Укус вампира, известный как Поцелуй, вызывает экстаз у сосуда, человека, которым вампир питается. Не стоит говорить, что Сородичи так же испытывают блаженство, когда кровь бежит по их жилам, чтобы заполнить пустоту вампирской души.

Сородичи питаются множеством различных способов, которые лучше всего отражают их сущность. Некоторые Сородичи предпочитают питаться грубо, хватая понравившиеся им сосуды и затем оставляя их полностью разбитыми. Другие предпочитают использовать чувственность Поцелуя, они создают множество различных способов

соблазнения и создают целые гаремы смертных любовников, из которых они могут питаться. Некоторые Сородичи крадут кровь у сосудов, которые даже не подозревают об этом, питаясь теми, кто спит или находится в забытьи. Сородичи так же имеют достаточно опыта насчёт сосудов со специфической кровью — витэ больных неприятно на вкус и может иметь негативные последствия для вампира, а Сородич, питающийся из сосуда, который выпил или находиться под действием наркотиков может даже почувствовать, как будто он сам пьян или под кайфом. Некоторым сородичам даже нравится подобные оргии, и они специально выбирают такие сосуды.

В конце концов, каждый вампир культивирует свои собственные стиль и предпочтения в питании. Если вампир научился питаться, то он сам может найти подобные предпочтения, и сир обычно любит наблюдать за тем, как его дитя делает первые шаги к тому, чтобы стать истинным хищником. Однако Сородич обязан помнить, что он должен соблюдать Маскарад, когда питается. Для этого они обычно зализывают раны, которые нанесли их клыки, и те заживают мистическим способ и не оставляют никаких следов присутствия вампира.

Убежища

Пока птенец узнает все больше и больше о путях Сородичей, он так же должен создать собственное убежище. Свои первые ночи он проводит вместе с сиром, в его безопасном убежище, однако затем наступает время покинуть гнездо.

Выбор убежища — процесс весьма личный, так же как и выбор жилья у смертных. Однако вампиру при выборе убежища стоит учесть несколько требований, на которые смертный может даже не обращать внимание.

Прежде всего убежище должно быть защищено от лучей солнца. Даже слабый отблеск солнечного света способен испепелить Сородича. Кроме того убежище должно быть достаточно изолированно — любопытные соседи, которые будут замечать ночные приходы и уходы могут вызвать проблемы. Наконец, убежище должно обеспечивать физическую защиту: в дневное время вампиры спят исключительно крепко, и даже если они заставят себя проснуться, они будут действовать лениво и сонно. Враг, который обнаружил логово вампира имеет над ним большое преимущество, так как Сородич находится полностью в его власти.

По этим причинам многие Сородичи предпочитают недоступные или хорошо защищённые убежища. Носферату предпочитают скрытность канализации, в то время как любой уважающий себя Вентру не согласится на меньшее, чем хорошо обставленные апартаменты. Некоторые Сородичи используют в качестве убежищ дома, где они жили, когда ещё были смертными, в то время как другие выбирают места, куда никто даже не додумается заглянуть, чтобы отвадить непрошенных гостей.

Домен

Лишь наиболее влиятельные вампиры могут называть какие–либо регионы своими доменами, однако многие вампиры так же подразумевают под этим названием небольшую территорию личного влияния. Разумеется, большинство князей позволяют вампирам считать своими доменами лишь их убежища и прилегающую к ним территорию.

Домен вампира — это место, где он пользуется авторитетом, является королём в своём замке, если так можно выразиться. Однако это вовсе не означает, что он полностью «контролирует» или возлагает особые интересы на домен, который считается его «землёй». Но все же прежде чем посетить домен, Сородичи должны спросить разрешение у вампира, который считается его хозяином.

Немногие молодые вампиры могут назвать доменом что–то помимо своего убежища, так как все важные районы городов уже давным–давно контролируют старейшины. Это является камнем преткновения среди многих вампиров, так ресурсы убывают, популяция немертвых растёт и им требуется личная территория. Иногда восстания или хитрая узурпация являются единственными способами получить новый домен.

Общество Сородичей

Прежде всего вампиры являются хищниками–одиночками. Сородич может в течение нескольких лет или даже десятилетий не видеть других вампиров, предпочитая охотится в одиночку или находясь в какой–либо одной группе смертных. Однако большинству Сородичей по собственному желанию или по принуждению приходится взаимодействовать с себе подобными: Джихад редко оставляет в покое даже наиболее уединённых из вампиров.

Общество Сородичей похоже на общество смертных. Здесь так же есть свои должности, титулы и возможности по продвижению в высшие эшелоны власти города, и обладателям подобных должностей принадлежит большая власть — однако они так же сопряжены с некоторыми опасностями, так как те, кто находится внизу общества Сородичей обычно пристально наблюдают за владельцами титулов.

Приведённая ниже социальная иерархия Сородичей относится к секте известной как Камарилья.

Защищая Маскарад и древние традиции власти, Камарилья устанавливает стандарты взаимодействия среди вампиров. Вампиры могут одобрять правила Камарильи или уклонятся от них, но они не могут игнорировать их. Сородичи вне Камарильи обычно следуют совсем другим правилам. Но мы поговорим об этом позже.

Князь

Так или иначе, вампиры живут по закону Дарвина: выживает сильнейший. Тот, у кого есть характер, чтобы получить власть, и сила, чтобы удержать её, им и является. Вампиры выставляют себя как военноначальники и аристократы, которые контролируют территорию, которую могут удержать, соблюдая нелёгкое перемирие между смертными и Сородичами и ища способы расширить влияние на другие владение и стадо. В городах древнего мира это обычно приводило к бедственным последствиям, так как вампиры сражались за имущество и пропитание.

В былые ночи, наиболее сильный вампир в городе или регионе провозглашал эту территорию своим доменом и предпринимал все необходимое, чтобы сохранить контроль над ней. Прошло время, традиции контроля и провозглашения расцветали, появилось множество возможностей молчаливо принимать власть или же попытаться отобрать её силой. Камарилья устанавливала и насаждала подобные идеалы в течение многих веков после Ренессанса. В 1743 году, в Лондоне, один анарх написал памфлет, в которым высмеивалось древнее общество Сородичей и нарушался Маскарад самым красочным образом. Камарилья быстро среагировала, сперва прикрыв инцидент («Наиболее великолепное произведение фантастики!») и уничтожив анарха, а затем официально признав должность князя. Многие вампиры в нынешние ночи все ещё носят это звание.

Попросту говоря, князь — это тот вампир, у которого достаточно силы, чтобы удержать домен в городе, составить законы для этого города и сохранять мир. Обычно эту должность занимает старейшина, ведь у кого, кроме старейшины, хватит личных сил и обаяния, чтобы удерживать домен в крупном городе? Более молодые вампиры так же могут провозгласить небольшие городки своими доменами, но их владения редко уважают котерии из больших городов. По каким–то странным обстоятельствам молодой вампир так же может получить должность правителя города, однако ему редко удаётся удержать её, когда появляются старейшины.

Титул «князь» — это просто понятие, чтобы обозначить должность, вне зависимости от того, занимает её мужчина или женщина. Среди вампиров нет династий, которые бы владели городами в течение столетий, нет наследственных традиций. Иногда князь может носить звание, которое больше подходит к землям, которыми он правит, например «барон», «султан», «граф» или менее формальный титул, например «босс». Исследователи Сородичей утверждают, что это понятие восходит к Тёмным Векам и оно обозначало владельца поместья, а затем стало устоявшимся термином после опубликования книги Макиавелли «Государь»[1].

Князь не «правит» городом. Он скорее играет роль наблюдателя или судьи, чем монарха. Он разрешает споры между Сородичами, является авторитетом по соблюдению Традиций в городе, и сохраняет мир. Прежде всего его заботой является Маскарад и его соблюдение, означает ли это, что он постоянно вычищает от членов Шабаша свой город или держит в узде его наиболее диких обитателей. Не каждый князь понимает или заботится о том, что его власть столь неформальна: некоторые хотят, чтобы им к ним относились как королям в былые времена, держат собственный «двор» и чтобы «поданные» в их домене воздавали им королевские почести. Подобные высокомерные князья могут истязать своё население, лишая прав молодых и раздражая старейшин.

Вампиры города не приносят князю клятв верности и не признают себя его вассалами. Их послушание зависит от их трусости, и большинство князей стараются различными способами поддерживать эту трусость. Если кто–либо угрожает власти князя или сомневается в ней, он может прибегнуть к силе, чтобы установить контроль. Разумеется, если князь не сможет справиться с проблемой или останется без союзников, его правление закончится.

Следую протоколу, установленному Традициями, большинство вампиров игнорируют своего князя или слушают его в пол уха, чтобы просто убедится, что они не упустили ничего касающегося лично их. У вампиров есть множество дел, которыми они могут себя занять вместо того, чтобы слушать своего «лидера». Некоторые старейшины, члены Инконню, и те, чья должность позволяет им ни о чем не беспокоиться (например, юстициарии), считают, что князь заставляет вампиров представляться лишь из–за высокомерия и для собственного развлечения, однако молодых вампиров вся эта помпезность по–прежнему впечатляет.

Когда все сказано и сделано, князю делать уже нечего. В его руках сосредоточенно временная власть, при помощи которой он может закрепить

1 по–английски название книги звучит как «The Prince» — прим. переводчика

и усилить свою позицию. Помимо разрешений отношений Сородичей города, князь обычно имеет немалое влияние на дела смертных. Полиция, пожарные, строительные компании, больницы, офис мэра — все эффективно для того, чтобы повергнуть своего врага или получить влияние в какой–либо сфере деятельности. Если князь хочет уничтожить банду анархов, которая доставляет ему проблемы, он может воспользоваться услугами строительной компании, чтобы та снесла их убежище посреди бела дня. Охотник–церковник, действующий при помощи местного собора может получить звонок из мэрии касательно финансовых проблем его церкви. Подобное влияние обычно привлекает внимание тех, кто любит совать свой нос в дела князя. Неразумно гневить того, кто может сровнять твоё убежище с землёй при помощи бульдозера или «случайно» перерезать телефонную линию во время газовых работ.

Как стать князем

Как было сказано выше, не существует династий или королевских семей, из которых выбирали бы князей (хотя некоторые кланы могут поспорить по этому поводу). Традиционно считается, что городом правит наиболее старый вампир, однако это является истинной далеко не во всех городах. Старейший вампир может править городом, однако любой Сородич может вступить с ним в борьбу за домен и место князя. Князь может править лишь тогда, когда на его место никто не покушается. Если же ему приходится противостоять одному или нескольким конкурентам, дела могут принять дурной оборот. Схватка за корону князя — это безумная борьба, и тот, кто останется в конце, тот и будет править. «Коронация», если её можно так назвать, может представлять из себя все, что угодно, от бескровной интриги старейшины до жестокой узурпации со стороны кровожадной котерии. Обычно текущий режим свергается жестоко и беспощадно, что служит двойной цели — избавиться от старого князя и продемонстрировать силу нового. Кем бы ни был князь и как бы он ни получил своё место, он должен заручиться поддержкой старейшин, если хочет удержать свою корону больше чем на ночь. Что ещё более важно, совет старейшин, известных как примогены, должен признать власть князя — без этого она быстро закончится.

Борьба за место князя — это не просто стрельба из пистолетов ночью посреди пустынной улицы или ещё какой–либо вид прямой схватки. Как и в прочих делах Детей Каина, здесь преобладает хитрость, и война за корону проходит в тени. Городские вампиры — старейшины, котерии, индивидуалисты выбирают собственные стороны, привлекают союзников и устанавливают противников. Многие причины могут заставить Сородича выбрать сторону кого–либо из претендентов — обещание награды, лояльность по отношению к вампирам своего клана, гарантия определённых уступок после восхождения, личные убеждения, угрозы, но после того, как он выбрал, менять лояльность будет крайне опасно, особенно если он встал на сторону не того претендента, когда схватка окончена. Смертные структуры, которые находятся под влиянием вампиров — банки, индустрия, высшее общество, образование, полиция, подпольный мир — все может быть использовано в борьбе. Редко новый князь настолько великодушен, чтобы оставить противника в живых — даже если это и случиться, примогены скорее всего никогда этого не допустят. Месть, особенно проигравших соперников — это блюдо, которому лучше никогда не быть приготовленным.

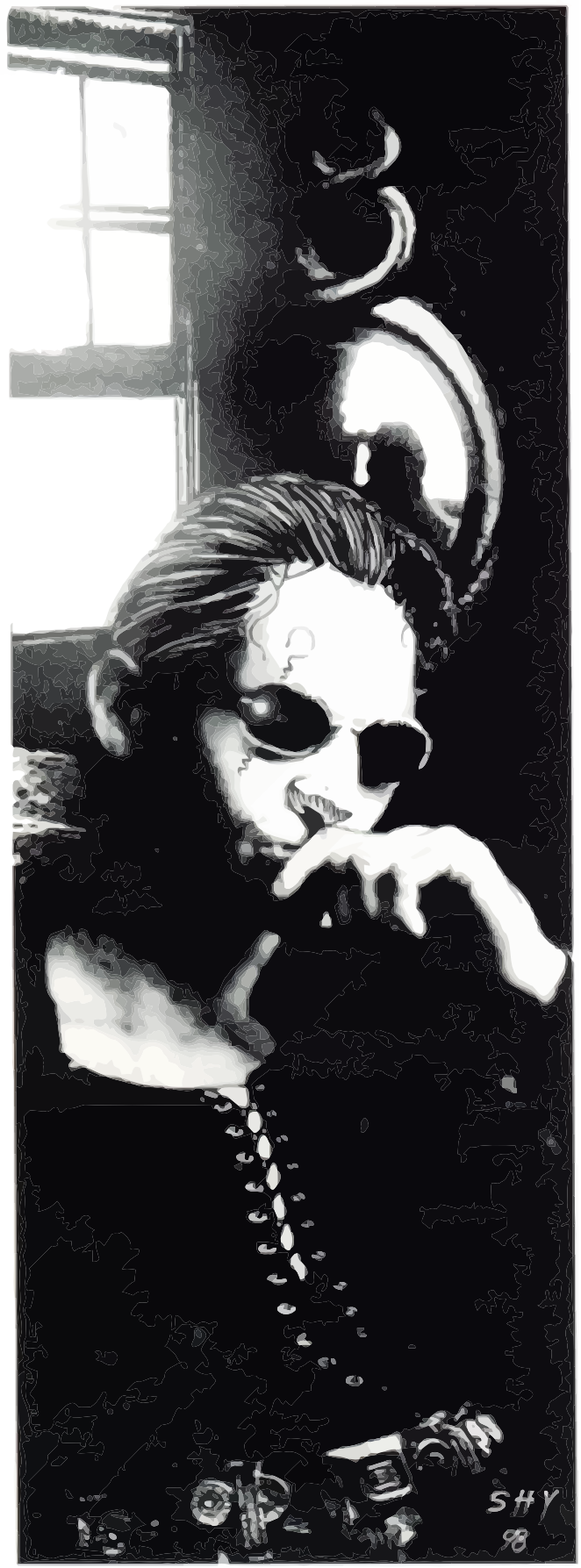
Очищая дом

Иногда группа анархов или служителей решает свергнуть князя раз и навсегда. Любые попытки будут крайне рискованны, пока заговорщики не узнают все о его союзниках. Князья редко сидят на своём троне в одиночестве, обычно у них есть дети, способные их защитить. Если кто–то решил убрать князя, то это означает, что он должен избавиться от примогенов, которые решительно подавят любое восстание ради стабильности в городе.

Удачная попытка обычно вызывает политический вакуум, а в мире Сородичей подобный вакуум может иметь далеко идущие последствия. Беспорядки в городе означают нестабильность: котерии сражаются ради своего места при новой власти, старейшины — ради выживания, и все это иногда вызывает нежеланное присутствие Шабаша, оборотней или охотников. В результате возникает угроза Маскараду, которую можно попытаться решить, поставив на место князя любого подходящего вампира, чтобы тот навёл временный порядок в городе, однако обычно подобные решения не имеют успеха и в дальнейшем вызывают лишь больший хаос.

Большинство старейшин и вампиров города поддерживают князя ради стабильности в городе. Война никогда не является приятным делом, и для старейшин, которые беспокоятся насчёт своего выживания, она так же означает потенциальную возможность встретить свою Окончательную Смерть. Пока князь не станет окончательно неуправляемым из–за безумия, сверхъестественного проклятия или чрезмерной тирании, Каниниты его города скорее всего будут согласны с его правлением.

Разумеется, в некоторых случаях возможно и от-



речение. В современные ночи ряд странных и внезапных отречений, а так же жутких исчезновений пошатнул древнюю структуру власти. Если один или несколько примогенов по каким–то причинам захотят сделать не–жизнь князя ужасной, то он может лишиться власти. Явное голосование так же возможно, однако оно крайне редко, так может вызвать хаос, если князя вынудят оставить власть или он вынужден будет отказаться от неё по каким–то обстоятельствам.

Преимущества князя

Некоторые вампиры верят, что лишь безумцы или неудачники будут желать занять место князя. Он — символ власти Каинитов в городе, и поэтому является целью для анархов, Шабаша и других угроз. Добавьте к этому политические склоки и интриги внутри «двора» князя, и вы поймёте, что возможно критики правы. Поэтому место князя должно давать преимущества, о которые заставят мечтать о нем даже низших членов общества вампиров, что оно и делает.

• Право на потомство — только князь может свободно создавать потомство. Другие вампиры, которые хотят даровать Становление, должны сперва получить у него разрешение, иначе их новое дитя и они сами подвергаются риску быть уничтоженными. Князь может отказать Сородичу, который оскорбил его, в разрешении создать дитя, а сам он может создавать столько детей, сколько пожелает, обычно для того, чтобы иметь больше верных последователей. Большинство князей неохотно выдают своим подданным разрешение на Становление. Это зависит частично от паранойи, частично от соображений насчёт свободного места: перенаселённый город ставит Маскарад под удар.

• Защита старейшин — пока князь соблюдает порядок, примогены обычно поддерживают его, охраняя Маскарад и защищая город в трудные времена, например во время вторжений оборотней или атак Шабаша.

• Политическая власть — в Камариле князь имеет более весомый статус, чем большинство Сородичей, и большинство старейшин прислушивается к нему. На любом собрании к нему обычно относятся с наибольшим уважением.

• Контроль над доменом и теми, кто его посещает — Согласно Пятой Традиции, власть князя распространяется на тех, кто его посещает, будь то даже целый город или регион. Прибывающие вампиры, будь они путешественниками или желающими поселиться в городе насовсем, должны подчинятся одной и той же Традиции и представиться. Князь может наказать Сородича, который не соизволит ему представиться.

• Питание — князь может ограничить охотничьи

угодья для других вампиров по многим причинам, списав все на соблюдение Маскарада. Обычно Сородичам сообщается где (например «Не в районе красных фонарей» или «Избегайте гостиницу Клеромонт») и кем («Не трогайте священников и детей») нельзя питаться. Неповиновение подобным приказам может быть крайне опасно, так как князь может покарать злоумышленников за нарушение Маскарада.

• Власть над врагами — благодаря Шестой Традиции князь может объявить кровавую охоту на того, кто перешёл ему дорогу слишком много раз. Князь не может уничтожать своих противников направо и налево (он потеряет поддержку старейшин, если превысит свои полномочия), однако если он установит, что его враги нарушили одну или несколько Традиций, он имеет полное право покарать их. Жёсткость Традиций можно широко использовать во имя власти.

Ночные игры

Борьба и интриги, которые разворачиваются вокруг любого князя, редко бывают скучными. Когда несколько старейшин сражаются за должность и доступ к князю, не–жизнь может быть крайне увлекательной. У каждого Каинита есть свой способ привлечь правителя на свою сторону, будь то лесть, подхалимаж, интриги или даже угрозы, если он достаточно силён. Многие утверждают, что они вовсе не заинтересованы в этих грязных играх, но лишь дурак поверит в это. Подобная борьба может привести к серьёзным последствиям — вакуум власти может вызвать кровь на улицах, однако соперничество старейшин — это нечто большое, чем игра в коридорах власти.

Соперничество как между князьями и примогенами, так и среди них самих, является основой политических игр Сородичей. Князь против старейшин, клан против клана, старейшины против неонатов, традиционалисты против анархов — прибавьте к этому персональные вендетты, месть, жадность, союзы и борьбу за власть, и получите крайне нестабильную смесь, которая меняется от ночи к ночи.

Другие важные Сородичи

В течение столетий в городе появлялись новые должности. Кто–то сперва просто помогал князю сохранять порядок, а кто–то занимал более «суетные» должности, которые однако утвердились и закрепились с течением времени.

• Примогены — это старейшины, которые представляют каждый из кланов в городе. Чаще всего

каждый из кланов имеет своего представителя среди примогенов, но в некоторых городах князь может отказать в членстве какому–либо клану в это совете старейшин. В теории, примогены обычно представляют свой клан в политике клана, однако на практике примогены чаще всего являются «клубом старых вампиров» и гнездом вероломства и ложных любезностей. Примогены обычно уповают на благоразумие князя. В городах с сильным или деспотичным князем примоген может быть лишь формальной фигурой, в то время как в других городах князь может зависеть от прихотей совета старейшин.

Стоит отметить, что князь чаще всего не является примогеном своего клана. Некоторые Сородичи утверждают, что два представителя в политической структуре просто помогают клану приобретать больший вес, однако в реальности никто не собирается менять положение вещей.

• Шериф — большинство шерифов назначаются князем и одобряются примогенами. Описание его работы может различаться от города к городу, однако прежде всего шериф является «боевиком» князя, вампиром, который доставит нарушителей ко двору, который поддерживает порядок на улицах, и готов помочь власти при помощи «мускул». Шериф может выбрать себе помощников, что требует разрешения князя.

• Гарпии — эти сородичи гордятся тем, что являются социальными управляющими Элизиума. Они имеют дело со сплетнями и социальными взаимоотношениями, и статус — их разменная монета. При помощи верного или неверного слова князю, они могут создать или уничтожить место вампира в городе. На это должность редко назначают открыто — те, кто способны стать гарпиями, имеют тенденцию с течением времени подыматься выше. Большинство из них нельзя впечатлить простым хвастовством, они демонстрируют глубокие познания природы вампиров. Противостоящий гарпиям может на года оказаться у подножья лестницы власти.

• Секретарь — примогены обычно держат секретарей в качестве помощников. Должность секретаря не сильно отличается от такой же в смертном правительстве, его работа заключается в том, чтобы поощрять дискуссии и принятия решений во время встреч клана, и держать клан в курсе дел примогена. Секретари выбираются примогенами.

• Сенешаль — многие князья хотели бы обойтись без этой должности, но иногда она необходима. Некоторые из князей считают, что назначить кого–то на это должность — это все равно что приставить нож к собственному горлу. Сенешаль является камергером, правой рукой и советником князя. В любое время его могут попросить занять место князя, если тот покинул город, отрёкся или был убит. Разумеется, князь хочет, чтобы его мнение было главным по поводу того, кого назначить на эту важную должность, и может спорить об этом с примогенами бесконечно. Эта должность является довольно опасной по многим причинам — близкие отношения с тем, кто её занимает, могут навести некоторых на определённые мысли…

• Хранитель Элизиума — это тот, кто следит за тем, что происходит в Элизиуме. Тореадор хочет продемонстрировать свою последнюю работу, Тремер хочет дать лекцию, Бруха хочет провести открытые дебаты по поводу политики князя — все это должно быть согласованно с хранителем, который может разрешить или запретить провести мероприятия на территории, где соблюдается Маскарад. Хранитель должен убедиться, что смертные не попадут на территорию Элизиума во время мероприятия и что все пройдёт хорошо. Большинство хранителей назначаются князем, обычно при этом подразумевается, что их назначение соответствует их квалификации.

• Чистильщик — из–за того, что ночи становятся все более и более жестокими и города наполняются незнакомыми Сородичами, некоторые князья восстанавливают эту древнюю должность. Чистильщик патрулирует границы владений князя, находит и чаще всего уничтожает тех, кто не соизволил представить себя. Каитиффы, а так же птенцы 13, 14 и 15 поколения должны сильно опасаться чистильщика. В некоторых случаях даже те вампиры, которые соблюли протокол, могут стать жертвой чистильщика, если князь решит провести акцию устрашению против перенаселения и шпионажа. Некоторыми чистильщиками являются Ассамиты, которые работают на князя по контракту.

Традиции

Вампиры, которые живут в городе, которым управляет князь, должны иметь некоторые обязанности в обмен на предоставляемые безопасность и стабильность. Стабильность обеспечивается лишь тогда, когда все Сородичи ведут себя одинаково, согласно практически универсальному своду правил. Эти правила известны как Шесть Традиций, и их трудно назвать добровольными пожеланиями. Они могут трактоваться по–разному, но они все равно остаются. Именно благодаря давлению со стороны этих законов князь преимущественно и получает свою власть. Разумеется, поэтому князья является одними из самых ревностных сторонников Традиций.

Считается, что Шесть Традиций, которые устанавливают законы общества вампиров, восходят ещё к тому времени, когда велись войны, в которых было уничтожено Второе Поколение. Их редко записывают, однако никогда не забывают, и все Сородичи знают их в той или иной форме. Даже те вампиры, которые презирают Традиции, знают их, они могут быть описаны разными словами, однако смысл всегда остаётся один и тот же.

Согласно популярному мнению в Камарилье сир обучает дитя Традициям перед тем, как его признают неонатом. Некоторые князья устраивают грандиозные спектакли в честь того, что дитя переходит от птенца к неонату, в то время как другие даже не требуют его представить, доверяя исполнительности сира. Почти все птенцы изучают Традиции до того, как их представят, так как они имеют большие символизм и важность для отношений в Камарилье. Яростные приверженцы Камарильи и Традиций утверждают, что Сородич, получивший Становление, не становится настоящим вампиром, пока сир не расскажет ему о Традициях. Традиции – вещь серьёзная, и сир отвечает за дитя, пока не обучит его самого поддерживать свод правил.

Некоторые вампиры верят, что Традиции создал сам Каин, когда дал Становление своим детям, и поэтому современные вампиры просто доносят пожелания их прародителя до своих потомков. Другие наоборот думают, что их создали Патриархи, чтобы контролировать своих детей или просто установить общие идеи, которые просуществовали в течение тысячелетий, потому что они работают. Например, считается что Традиция Маскарада существовала в той или иной форме со времён Первого Города, однако была изменена во времена Инквизиции.

Некоторые молодые вампиры, дети современного мира, считают, что Традиции просто являются инструментом старейшин, который позволяют им удерживать свои позиции в обществе Сородичей, и что они давно устарели. Времена, когда был создан Маскарад, давно прошли и теперь они история. Каин, Геенна, Патриархи – все это точно такие же мифы, как Потоп и Вавилонская Башня, и они созданы для того, чтобы контролировать молодое поколение. Время отбросить Традиции и жить в современном мире. Вампиры Шабаша твёрдо придерживаются подобного мнения, и отказ от Традиций является одним из основных мотивов, по которым они атакуют древние структуры власти.

Большинство старейшин видят в молодых Сородичах темпераментных подростков, которые думают, что знают все, но которым не достаёт мудрости и опыта старых вампиров. Так как большинством бунтарей являются анархами и неонатами, у большинства из которых нет власти или права голоса в обществе Сородичей, поэтому неудивительно, что они настолько дикие. Однако не все старейшины относятся к ним столь снисходительно. Многие думают, что отчаявшиеся щенки, которые требуют упразднить Традиции, могут осуществить свои желания, обрушив смертное общество на головы своих врагов. Однако мало кто из них проходит естественный отбор, так как этому «отбору» часто способствует князь, который потерял терпение из–за непокорного молодого вампира.

Ниже приведено, как примерно звучат Традиции. Помните, что эти формулировки используются старейшинами или же как формальности. Их описание может различаться в зависимости от клана, возраста или же просто личных предпочтений. Когда дитя представляют князю, его могут попросить продекламировать Традиции в качестве доказательства того, что сир хорошо обучил его.

Первая Традиция: Маскарад

Ты не должен проявлять свою истинную природу перед теми, кто не принадлежит к Крови. Сделав это, ты будешь лишён прав Крови.

Вторая Традиция: Домен

Твой домен – твоя забота. Все другие должны уважать тебя, пока находятся в нем. Никто не может перечить твоему слову в твоём домене.

Третья Традиция: Потомство

Ты должен давать Становление только с разрешения твоего старейшины. Если ты дашь Становление без разрешения твоего старейшины, ты и твоё потомство будите уничтожены.

Четвертая Традиция: Ответственность

Те, кого ты создаёшь – твои дети. Пока потомство не будет отпущено, ты должен во всем управлять им. За их грехи ответишь ты.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Уважай чужой домен. Когда ты приходишь в чужой город, ты должен представиться тому, кто правит им. Если ты не представился, ты никто.

Шестая Традиция: Уничтожение

Тебе запрещено уничтожать себе подобных. Право уничтожения принадлежит лишь твоему старейшине. Только старейший среди вас может воззвать к кровавой охоте.

Традиция Маскарада

Это Традиция является основой современного общества Сородичей, Маскарад скрывает вампиров от глаз смертных. Если смертные узнают о вампирах, последствия будут катастрофическими. Большинство людей не верят в вампиров, однако если о существовании вампиров станет известно, то все Сородичи окажутся под угрозой. В прежние ночи, во время Тёмных Веков и в более суеверные времена, эта Традиция соблюдалась менее строго, и вампиры бродили в ночи, не сильно заботясь о том, видят ли их смертные. Инквизиция и Огненные Времена резко изменили эту позицию, так как вампиров, которых видели, убивали и пытали, чтобы выведать их секреты. Молодые могут болтать все, что угодно об Инквизиции и старых временах, однако воспоминания о ней до сих пор свежи у тех старейшин, которые пережили её. Это является одним из основных разногласий между Камарильей и Шабашем — Шабаш не видит нужды прятаться от немощных людей, в то время как Камарилья знает, что произойдёт в противном случае.

Нарушение Маскарада — наиболее серьёзное преступление, которое может совершить вампир, и его легче всего сфабриковать, если князь решит наказать врага. В зависимости от того, насколько строго князь соблюдает Маскарад, все что угодно, начиная от прилюдной демонстрации вампирских сил и заканчивая смертными друзьями может быть интерпретировано как его нарушение.

Что бы как–то развеять бессмертную скуку, многие вампиры подходят настолько близко к границе нарушения Маскарада, насколько это возможно, что доставляет им возбуждение и пробуждает забытые чувства из–за того, что их не–жизнь находится в опасности. Мир знает многих художников, поэтов, писателей, музыкантов, моделей, завсегдатых клубов, актёров и дизайнеров, которые были вампирами, к неведенью остальных. Разумеется, не–жизни многих из этих вампиров резко оборвались, потому что другие Сородичи решили, что их существование ставит под угрозу всех Детей Каина.

Маскарад — опасный баланс: по иронии судьбы старейшины, которые наиболее сильно поддерживают его, могут ему же угрожать (хотя и косвенно и несознательно). Апокрифическая история рассказывает о двух охотниках на вампиров — новичке и шефе, которые несли вахту в ночном клубе. Шеф сказал своему помощнику: «В этом заведении есть вампир. Найди его». И помощник немедленно указал на худого, бледного джентльмена, который был одет в бархат и парчу восемнадцатого века. Разумеется, это был вампир — посланник Вентру из соседнего города.

Традиция Домена

Однажды вампиры постановили, что у них будут специальные места в качестве их охотничьих угодий, которых они будут держаться из–за власти или из–за того, что хотят позаботиться о них. Затем эта Традиция была использована для того, чтобы привить идею о «домене», и что вампир имеет право убить кого угодно, если его домен подвергся нападению. С течением времени общество изменилось и это стало неприемлемо. За последние 200 лет или около того город или регион, которым управляет князь, стал считаться его доменом, по крайне мере в теории. По правде говоря, многие вампиры создают свои домены согласно сложившимся обычаям («Канализация всегда была доменом Носферату» или «Вентру управляли этим банком с момента его основания»). Разумеется, в современные ночи, когда в городе проживают 30, 50, 100 или даже больше вампиров, требуется делать некоторые уступки. Поэтому многие вампиры охотятся там, где пожелают, на общих охотничьих угодьях вроде баров, театров и ночных клубов, которые на сленге Сородичей называются «Кормушка».

Молодые и некоторые старые вампиры часто пытаются отхватить часть территории, чтобы защищать её и использовать в качестве охотничьих угодий. Некоторые анархи провозглашают, что эти мини–домены они получили от князя в качестве награды, и доказывают, что не представляют опасности. Это неправда — Сородич, который поступает так, нарушает Вторую Традицию, и князь не должен терпеть это. Однако он часто терпит подобные нарушение во имя целесообразности: есть гораздо более важные дела, чем охотиться за каждым мелким анархом, который отхватил себе кусочек территории. Так же он может поручить союзникам защиту определённых территорий и дать им некоторые привилегии за их работу, однако в конце концов город считается доменом лишь князя. Это позволяет ему поддерживать порядок согласно Второй Традиции и безнаказанно карать нарушителей.

Для одиноких вампиров или маленьких групп, которые хотят получить собственную территорию, домен крайне ценен, даже если им является городская пустошь. Некоторые князья могут даровать территорию, однако она редко достаётся случайным «поселенцам», князья предпочитают, чтобы эти вампиры помогали им и поддерживали закон. Обратной стороной этого является то, что между анархами и котериями могут вспыхнуть схватки за территорию, что может быть замечено в смертном мире и поставить под угрозу Маскарад. Некоторые

князья заходят настолько далеко, что сами провоцируют конфликты, невзирая на опасность, чтобы натравить нарушителей спокойствия друг на друга и избавит город от них.

Если не возникает никаких препятствий, то любой Сородич может объявить убежище своим доменом и нести ответственность за него и его окрестности. Некоторые вампиры весьма интересуются своим окружением, чтобы обезопасить своё убежище, в то время как другим достаточно комнаты, где они могут спрятаться от солнца и отдохнуть.

В нынешнее ночи спорят, как точно определить понятие домена. Является ли домен территорией и тем, что к ней прилагается (охотничьи угодья и убежище), или он так же даёт доступ и влияние к деятельности смертных? Многие князья утверждают, что домен является лишь территорией в «физическом» смысле, однако мудрые заявляют, что влияние на смертных приходит вместе с территорией, вне зависимости от того, что заявляют другие. Вампир, чей домен находится в доках, так или иначе будет вовлечён в ночные дела смертных, связанные с кораблями и профсоюзами, хотя бы для того, чтобы обезопасить своё убежище (забастовка рабочих может быть достаточно неприятной, особенно по другую сторону от пикетчиков). Крайне немногие вампиры выбирают свой домен там, где они не способны каким–либо образом влиять на смертных, что может стать как облегчением, так и головной болью для князя. Разумеется, князь вмешается, если власть вампира в каком–либо домене станет угрожать его собственной.

В то время как ночи проходят и знаки Геенны проникают в общество Сородичей, все больше и больше вампиров устанавливают личные домены, не взирая на запреты князя. По мнению этих параноидальных существ, только так они смогут пережить Джихад.

Традиция Потомства

Большинство князей настаивают на том, что именно они являются «старейшинами», о которых говорится в Традиции, и поэтому любой вампир, который хочет создать дитя, должен сперва получить у них разрешение. Большинство вампиров повинуются больше из страха, чем из уважения, ведь под угрозой находится не–жизнь их детей. Если дитя все же было создано без разрешения, князь может объявить, что дитя принадлежит ему, объявить дитя и сира изгоями и выгнать их из города или же попросту убить обоих. Так же по решению князя, дитя, которое создали и бросили, не обучив основам существования, может быть «усыновлено» другими вампирами, на которых возлагается полная ответственность вне зависимости от того, создавали ли они детей сами. Камарилья признает за князем право на ограничение создания для того, чтобы предотвратить перенаселение. Так как Камарилья крайне озабочена этим вопросом, то на последнем конклаве её лидеры решили восстановить должность чистильщика. Чистильщики патрулируют домены князей и находят Сородичей, которых создали без разрешения и затем изгоняют или уничтожают их.

В Старом Свете эта Традиция имеет ещё несколько нюансов. Будущий сир должен проконсультироваться со своим сиром, а так же с князем, в чьём домене находится убежище сира (ежели таковой существует). Европейские Сородичи известны крайне малой терпеливостью к тем, кто нарушает эту Традицию. Если у этих немертвых не получить разрешения, то скорее всего дитя будет немедленно убито, так же как и сир. Равнодушие и неуважение может и свойственно американскому сброду, но в Старом Свете это неприемлемо.

Традиция Ответственности

Если вампир создаёт дитя, он ответственен за него так же, как и смертный родитель за своё дитя. Если оно не может вынести груз вампиризма, сир должен позаботиться о нем так или иначе. Если дитя угрожает Маскараду, из–за невежества или злого умысла, сир должен предотвратить это. Сир должен убедится в том, что дитя обучено Традициям и ответственности, а так же в том, что оно не поставит под угрозу себя или Маскарад до того, как будет отпущено. Так же сир должен защищать своё дитя. Князь ещё не признал его, поэтому другие вампиры могут безнаказанно убить дитя или выпить его кровь.

Перед тем как дать Становление, мудрый вампир убедится, насколько зрелым является его дитя. Сможет ли оно перенести изменения своих тела и души? Поймёт ли оно, что от него хотят, когда ему продекламируют Традиции? Ни один сир не хочет отвечать за дитя вечно (хотя случаи длинного «детства» имели место), но если он отпустит его до того, как оно будет готова, то его уничтожат.

Сир отпускает дитя обычно после того, как представит его князю, в чьём домене он и его дитя проживают. Дитя могут попросить продекламировать Традиции или привести другие доказательства, что оно выучило и поняло их. Если по каким–то причинам князь откажется принять дитя, то ему придётся искать другой город. Так же иногда сир должен представить дитя своему собственному сиру, однако это требуется далеко не всегда.

После того, как его отпустят, дитя (теперь неонат) получает право жить в городе с полными правами и согласно законам князя и Традициям. Это освобождение рассматривается как серьёзный переход в не–жизни, так же как и взросление у смертных, так как теперь неонат сам отвечает за свои действия. За ним будут внимательно следить ещё в течение нескольких месяцев, и своими действиями он должен доказать, что уже является «взрослым» и к нему следует относиться соответственно.

Традиция Гостеприимства

Некоторые называют эту Традицию «вежливостью». Стучите, прежде чем войдёте. Это делалось ещё до того, как князья начали править городами, и будет делаться даже тогда, когда в домене будет обитать всего один Сородич. Проще говоря, вампир, который прибыл в новый город, должен представиться князю или другому старейшине, который им управляет. Этот процесс может быть пугающе формальным, если князь захочет удостовериться касательно новоприбывшего и расспросить его касательно статуса, политической принадлежности и происхождения, он так же может быть совершенно непринуждённым, достаточно просто придти в Элизиум и вежливо представится. Некоторые князья требуют представляться немедленно по прибытию, в то время как другие разрешают делать это в течение недели или лунного месяца. Некоторые весьма либеральные князья даже позволяют вампирам приходить и уходить когда им вздумается, и требуют, чтобы гость представлялся только если он захочет насовсем поселиться в городе.

Те, кто решают не представляться, подвергают себя серьёзной опасности. Если город столкнулся с Джихадом, то новичка по ошибке могут принять за врага. Князь может воззвать ко Второй Традиции и безнаказанно уничтожить подозрительного вампира. Согласно Пятой Традиции, право князя допрашивать всех, кто вступает в его домен неоспоримо, даже если иногда его возможность изгнать кого–то ставят под сомнение. Так же у князя есть право отказать во входе в город, особенно если у новичка плохая репутация или на него ведётся кровавая охота, либо он является врагом или другой потенциальной угрозой для Маскарада в городе.

Подобные отказы являются частым явлением в современные ночи, так как в свете приближающийся Геенны князья все больше становятся параноиками и ксенофобами. Некоторые князья, которым представляется сразу группа Сородичей, могут позволить войти некоторым членам котерии, а другим отказать, мотивируя это тем, что если у них есть какие–либо злые намеренья, то сокращение их числа уменьшит потенциальную угрозу с их стороны. Некоторые печально известные Сородичи могут стать нежеланными гостями в некоторых городах, в то время как их товарищей примут безо всяких оговорок.

Не каждый вампир хочет представляться. Такие Сородичи как члены Инконню, Старцы и даже некоторые старейшины не признают власти князя над собой, даже если они находятся в его домене. Вампиры независимых кланов (такие как Равнос или Джованни) могут не захотеть показываться на глаза князю для тщательного изучения. Отшельники и анархи просто презирают князя: они не являются членами его партии, поэтому почему они должны стучаться? А вампиры, которых создали, а затем бросили (возрастающий феномен в настоящее время) могут просто не знать об этой необходимости.

Традиция Уничтожения

Традиция Уничтожения скорее всего является той Традицией в своде правил Каинитов, которой легче всего злоупотребить и которая наиболее горячо обсуждается. Мало какой из законов вызывает столько споров в коридорах власти, и поэтому эта Традиция всегда интерпретируется по–разному.

Большинство верит, что её значением является то, что сир может уничтожать своё потомство (и что поддерживается законом Сородичей). Разумеется, если слово «старейшина» интерпретировать как «князь», Традиция приобретает своё современное значение, которое охотно поддерживается большинством князей: только князь может призвать к уничтожению другого Сородича в городе. Камарилья поддерживает это утверждение, чтобы ещё больше обезопасить власть князя. Это право многие князья ценят особенно, и прибегают к нему с особой жестокостью, если это необходимо.

Убийство другого Сородича тем, кто не обладает Правом на Уничтожение, не потерпят. Если вампира поймают на месте преступления, это обычно означает, что его так же убьют. Расследование по поводу преступления подобного убийцы обычно бывает тщательным и быстрым, так же некоторую роль в этом играет и статус жертвы. Обычно, чем выше статус жертвы, тем более быстрым и тщательным бывает расследование. Убийца двух неонатов может привести общество в ужас, однако может понадобиться смерть старейшины, чтобы колеса правосудия завертелись быстрее. Некоторые служители решают, что подобная Традиция позволяет им безнаказанно убивать анархов. Это довольно опасно: князь может покарать убийцу за то, что тот узурпировал его право, дарованное ему Традицией

Некоторые считают, что беспорядок на улицах покроет их убийство, однако если их поймают, наказание будет таким же. Единственным случаем, когда вампир ниже ранга старейшины имеет право кого–то убить, является кровавая охота.

Закон воздаяния

Древний закон «Око за око, зуб за зуб» работает у Сородичей так же, как и у смертных. Правила довольно простые: того, кто нарушает закон, убивают. Если вампир нарушает Традиции и обрушивает гнев старейшин на свою голову, то за ним охотятся, а затем его уничтожают. От всех, кто услышит подобный зов, ожидается помощь и участие. Обычно подобное действие называют кровавой охотой.

Только старейший в городе может призвать к кровавой охоте. В большинстве случаев «старейшим» считается князь. Другие старейшины или даже служители так же могут призвать к охоте, но на их зов мало кто откликнется: переступать границы дозволенного на территории князя неразумно. Только глупый князь открыто объявит охоту по личным причинам: даже самые ничтожные из Сородичей знают, что означает охота, и князь, который использует её без права на правосудие потеряет уважение в глазах своих подданных.

Помощь жертве охоты — верный способ вызвать кровавую охоту ещё и на свою голову. Номинально всем на данной территории рекомендуется принять участие в охоте, даже если кто–то из Сородичей с ней не согласен. Могущественный князь может заставить принять всех вампиров города участие в охоте, пригрозив, что в противном случае объявит их сообщниками преследуемого. Обычно это припасается для тех, кого преследуют за самые серьёзные преступления.

Кровавая охота — это не английская охота на лис, аналогия с которой может прийти в голову молодым вампирам. Охотники сетью рассыпаются по городу и ищут жертву, а затем призывают других, когда её находят. Как и во всем, что касается вампиров, Маскарад прежде всего, и смертные редко замечают, что вокруг что–то происходит, разве что произойдут какие–то странные случаи, о которых они забудут или прочтут в завтрашних газетах. Во многих случаях влияние в смертном мире так же используется для охоты: жертва может обнаружить, что внезапно закрылись все авиалинии, полиция получила ориентировку на него, его стали преследовать охотники, связанные с церковью, его банковский счёт закрыли до того, как

он успеет им воспользоваться и т. д. К тому же все больше и больше князей прибегают к услугам Ассамитов, используя их в качестве гончих на охоте.

Кровавую охоту не так–то легко вызвать, однако в последнее десятилетие к ней стали прибегать гораздо чаще, чем в предыдущих столетиях. Камарилья сохраняет за собой право делать выводы о правосудии князя на конклаве, заслушивая доводы за и против обвиняемого. Угрозы со стороны конклава вполне достаточно, чтобы отменить охоту. Князь, который взывает к охоте без особый причины редко подвергается формальному наказанию (разве что если это входит у него в привычку), однако он может сильно потерять в статусе. К сожалению, даже если затем было установлено, что обвиняемый был невиновен, то традиция все равно провозглашает, что если призвали к кровавой охоте, то её уже нельзя остановить.

Жертва может попытаться сбежать из города и найти новое убежище, иногда ему предлагает сделать это князь, если его заставляют изгнать кого–либо из города или если в качестве наказания он не хочет применять смерть. Однако согласно традиции, охота все равно продолжается, вне зависимости от того, кто правит в городе. Тот, за кем охотятся, никогда не должен возвращаться в этот город, если только он не хочет встретить свою Окончательную Смерть.

Кровавые охоты обычно проводятся в тех городах, в которых их и организуют. В случае особо ужасных преступлений, зов разносится по другим городам, и в них так же объявляется охота на преступника. Сородичи, совершившие преступления, которые досадили всей Камарилье (например, нарушение Маскарада по национальному телевиденью) могут стать целью для подобной охоты.

Элизиум

Многие молодые вампиры считают традицию Элизиума устаревшей и вышедшей из употребления, однако она является одной из наиболее важных традиций Сородичей. Князь может провозгласить какую–то часть своего домена Элизиумом, местом, свободным от насилия. Именно сюда приходят многие вампиры, чтобы провести свои ночи, ведут дебаты, спорят о политике и плетут интриги в течение многих часов. Так же здесь обустраиваются многие дела Сородичей, и поэтому почти каждый вампир хотя бы раз побывал в Элизиуме, хотя бы для того, чтобы поговорить с князем или старейшиной. Разумеется, Элизиум является игровой площадкой для старейшин, и молодые вампиры, которые осмеливаются придти сюда, должны помнить об этом.

Элизиум находится под действием «Pax Vampirica», и это означает, что он является нейтральной территорией и тут неприемлемо насилие в любой форме. Соперники могут обмениваться обидными словами, но они должны держать себя в руках. Так как извинения обычно не работают, нарушителю просто показывают на дверь и говорят обуздать свой характер. Если события выходят из–под контроля, князь может покарать нарушителей даже Окончательной Смертью.

Большинство Элизиумов находятся в местах, как–то связанных с искусством или интеллектуальной деятельностью, например в операх, театрах, музеях, галереях, университетах и т. д. Иногда Элизиумом провозглашается ночной клуб или даже убежище какого–либо Сородича. Если кто–либо собирается посетить Элизиум, он должен одеться и вести себя соответственным образом, разумеется, в интересах Маскарада.

Правила Элизиума просты:

1) Не позволяется никакое насилие. (Некоторые князья идут ещё дальше и запрещают ношение любого оружия в Элизиуме, чтобы горячие головы не смогли перейти от слов к делу).

2) Ни одно из произведений искусства не может быть уничтожено под страхом Окончательной Смерти. (Иногда под «искусством» подразумевается и сам художник, что делает вампиров клана Тореадор одними из самых яростных защитников Элизиума).

3) Элизиум – нейтральная территория (См. Правило Номер Один: то, что происходит на территории Элизиума – это одно, а то, что за его пределами – совсем другое, и поэтому если неонат оскорбил старейшину в Элизиуме, то ему лучше как можно скорее добраться до своего убежища после того, как он его покинет).

4) Все время помните о Маскараде (Это касается таких вещей как вход или выход, особо горячих аргументов или охоты).

Появляется в Элизиуме голодным – дурной тон. Иногда в Элизиуме можно немного подкрепиться, однако чаще всего это неприемлемо, и поэтому охота может вызвать подозрения. Если Сородич привёл гостя в Элизиум, то он за него отвечает.

Секты

Секты – это группы вампиров и кланов, которые разделяют сходную идеологию. Это современная затея, но она крайне важна. Секты в том виде, в котором они известны сегодня возникли после Великого Восстания Анархов, грандиозного переворота, который произошёл в Европе в 15 веке. Многие старейшины неохотно вступили в них, заявляя, что «секты – это глупость, Кровь превыше всего». В ночи после Великого Восстания Анар-

хов и Инквизиции эти старейшины заявляли, что сект вовсе не существует. Некоторые вампиры до сих пор спорят по этому поводу – если вампир в каком–то городе может не видеть себе подобных в течение десятилетия или даже больше, то к какой секте он принадлежит?

Однако большинство вампиров принадлежит к той или иной секте, некоторые заявляют, что они не имеют предпочтений и независимы или что служат своему клану, а не какой–то секте. Секта, известная как Камарилья является наиболее большой и могущественной, однако её противники, Шабаш, предпринимают значительные набеги на её территорию и противостоит ей. Скрытное Инконню не позиционирует себя как секту (если их мнение вообще удаётся спросить), однако они организованны и стремятся делать подсказки другим сектам. Обратной стороной медали являются анархи, которые притворяются, что являются сектой, однако первыми предлагают помощь Камарилье, когда на горизонте появляется Шабаш. Поэтому Камарилья считает, что анархи находятся в сфере её влияния.

Культы Геенны

Страх перед Геенной охватывает общество Сородичей, и возникает все больше и больше культов Геенны. Эти группы, которые по сути являются тайными обществами, обычно состоят из членов Камарильи, однако некоторые культы Геенны есть в Шабаше и даже в независимых кланах. Культы обычно держат свои дела в тайне, а само их существование преподносится как глупая шутка. Однако в современные ночи они разрастаются, и многие вампиры, имеющие немалые власть и влияния тайно принадлежат к ним.

Культы Геенны существуют чтобы подготовиться к концу света или предотвратить его. Опасаясь кульминации Джихада и возвращения Патриархов, члены культов готовятся служить Древним (чтобы предотвратить собственное уничтожение, когда придёт конец) или же хотят найти тайные убежища Патриархов (чтобы уничтожить их и предотвратить Геенну).

Камарилья

Наибольшая из ныне существующих сект вампиров, Камарилья соотносит себя с Маскарадом, и таким образом надеется закрепить место Сородичей в мире в современные ночи. Камарилья – открытое общество: она провозглашает, что все вампиры являются её членами (хотят они того или нет), и что любой вампир может стать членом этой секты в не зависимости от своего происхождения.

Согласно противоречивой истории, Камарилья была сформирована в конце Восстания Анархов, в пятнадцатом веке. Сородичи клана Вентру громогласно провозглашают, что именно они сыграли самую важную роль в создании секты, и что многие Сородичи обязаны им своими не–жизнями. При помощи введения Маскарада Сородичи смогли скрыться от Инквизиции, подразделения Церкви, которое уничтожало сверхъестественных существ.

Несмотря на то, что Камарилья является наибольшей из сект, в неё входит лишь примерно половина из 13 известных вампирских кланов. Секта устраивает собрания, известные как созывы, на

которых представители активных кланов могут обсудить свои дела. Так же периодически проводятся конклавы, на которых может присутствовать любой член секты, желающий обсудить важные дела секты. Лишь юстициарии, которых выбирает Внутренний Круг, чтобы защищать традиции, могут сзывать конклавы. Юстициарии обычно являются старыми вампирами и их все бояться, так как они крайне строго следят за соблюдением Традиций. Юстициариям оказывают помощь котерии вампиров, известных как архонты: встреча с архонтом – обычно зловещее знамение.

Официально Камарилья не признает существование Патриархов или Каина. Считается, что даже если они и существовали, то уже давно встретили свою Окончательную Смерть, и те, кто упоминает о них, подвергаются публичному осмеянию.

Шабаш

Согласно слухам, Шабаш берет своё начало от средневекового культа смерти, и те, кто не являются его членами, крайне опасаются этой секты. Эта секта жестока и чудовищна, и её члены больше не цепляются за человеческую мораль или философию. Вместо этого они наслаждаются своими вампирскими не–жизнями. Шабаш, который так же иногда называют Чёрной Рукой, хочет отбросить Традиции, уничтожить Камарилью и поработить человечество. Шабаш принимает в свои ряды кого угодно, он разрастается подобно сорной траве и уничтожает все вокруг себя. В отличие от Камарильи, Шабаш признает существование Патриархов и яростно противостоит им. Согласно пропаганде Шабаша, Патриархи дёргают за ниточки во всем мире и контролируют их противников. Они видят в членах Камарильи пешки Древних, и противостоят им как физически, так и политически. Большинство членов Шабаша презирают вампиров Камарильи, в ком они видят трусливых неудачников, которые отвергают свою хищническую природу.

Чужаки мало что знают о внутренних делах Шабаша. Некоторые Сородичи Камарильи даже сомневаются в его существовании, считая, что это всего лишь ужасный слух, придуманный старейшинами, чтобы держать в узде своих проблемных детей. Мрачные истории об этой секте распространяются подобно лесному пожару, говорят, что её члены постоянно практикуют диаблери, заключают сделки с демонами, охотятся за другими вампирами и убивают их, а так же обладают способность разрушать узы крови. Единственный достоверный слух говорит, что члены Шабаша любят огонь – привычка оставлять за собой выжженные земли создаёт секте ужасную репутацию.

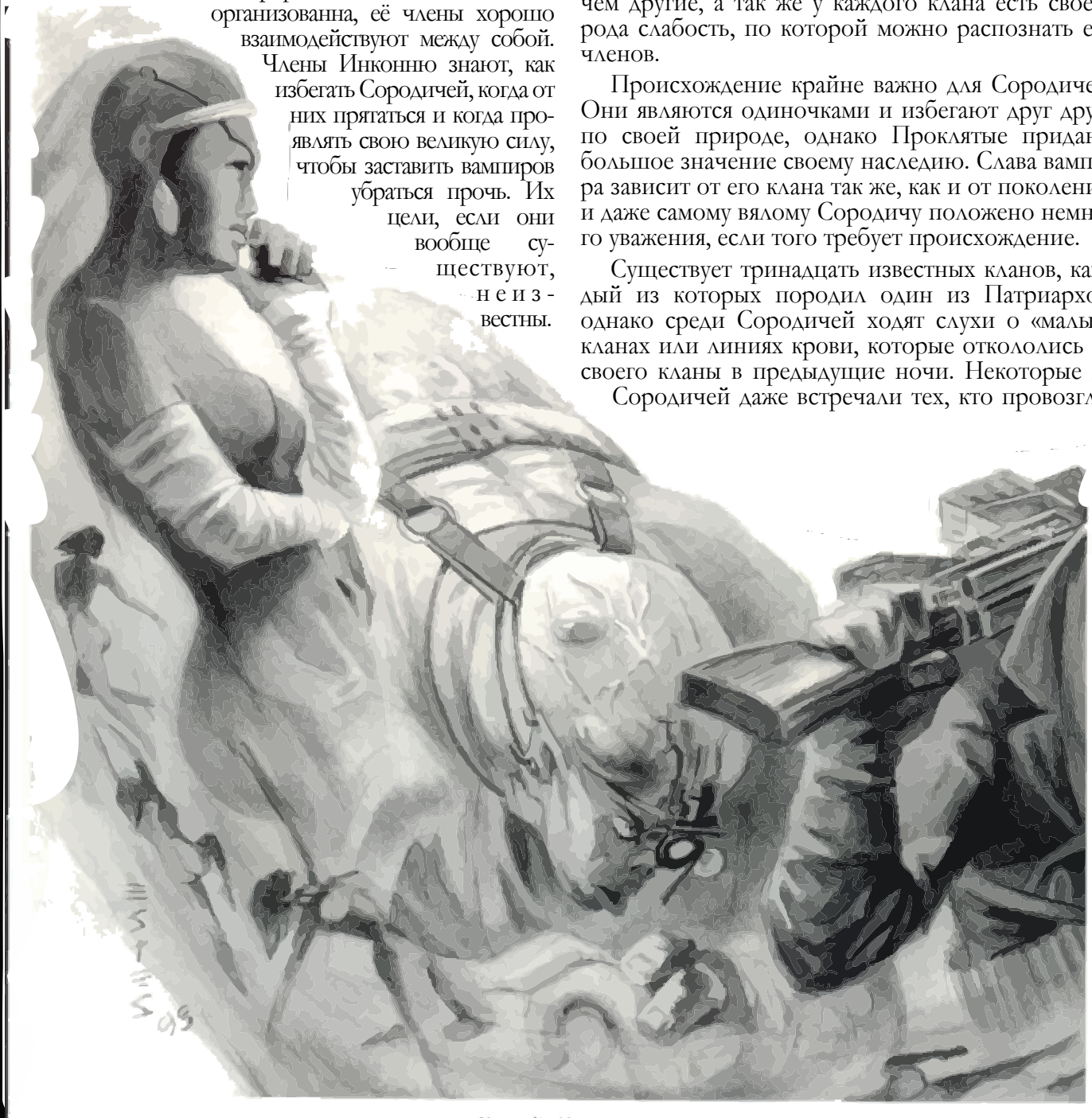
Инконню

Инконню скорее не секта, а группа вампиров–единомышленников. Они больше не хотят, чтобы ими управляли те, кто старше их и устали от интриг тех, кто младше их, поэтому члены Инконню решили покинуть Джихад. Этим и отличается Инконню от других сект – её члены отгораживаются от других вампиров и их презренных махинаций.

Ходят слухи, что члены Инконню (практически никто не видел их в действительности) крайне стары и могущественны. Говорят, что

многие из них большую часть своего времени проводят в торпоре, чтобы избежать Джихада. Некоторые Сородичи сравнивают Инконню с Патриархами, и говорят, что они отреклись от мира и превратились в вечных существ с нечеловеческой логикой. Другие верят, что все члены Инконню достигли или стремятся достигнуть Голконды, мифического состояния вампирского спасения.

Сородичи, которые имели дело с членами Инконню, обычно покидают их с чувством таинственности и благоговения. Несмотря на то, что Инконню является неформальной сектой и слабо организованна, её члены хорошо взаимодействуют между собой. Члены Инконню знают, как избегать Сородичей, когда от них прятаться и когда проявлять свою великую силу, чтобы заставить вампиров убраться прочь. Их цели, если они вообще существуют, неизвестны.



Кланы

Согласно мифу о Патриархах, Каин создал несколько потомков, а те в свою очередь дали Становление ещё нескольким детям. Эти дети, известные как Третье Поколение, являются прародителями современных кланов, и у всех их потомков есть сходные черты. Разумеется, в некоторой степени это правда, так как у каждого клана есть вампирские силы, которые его члены могут изучать легче, чем другие, а так же у каждого клана есть своего рода слабость, по которой можно распознать его членов.

Происхождение крайне важно для Сородичей. Они являются одиночками и избегают друг друга по своей природе, однако Проклятые придают большое значение своему наследию. Слава вампира зависит от его клана так же, как и от поколения, и даже самому вялому Сородичу положено немного уважения, если того требует происхождение.

Существует тринадцать известных кланов, каждый из которых породил один из Патриархов, однако среди Сородичей ходят слухи о «малых» кланах или линиях крови, которые откололись от своего кланы в предыдущие ночи. Некоторые из Сородичей даже встречали тех, кто провозгла-

шал себя членами этих мифических линий крови, и чаще всего они оказывались просто Каитиффами с большим самомнением. Принято считать, что из тринадцати «великих» кланов семь принадлежат к Камарильи, два к Шабашу, а четыре оставшихся не относятся ни к одной из сект.

Кланы Камарильи

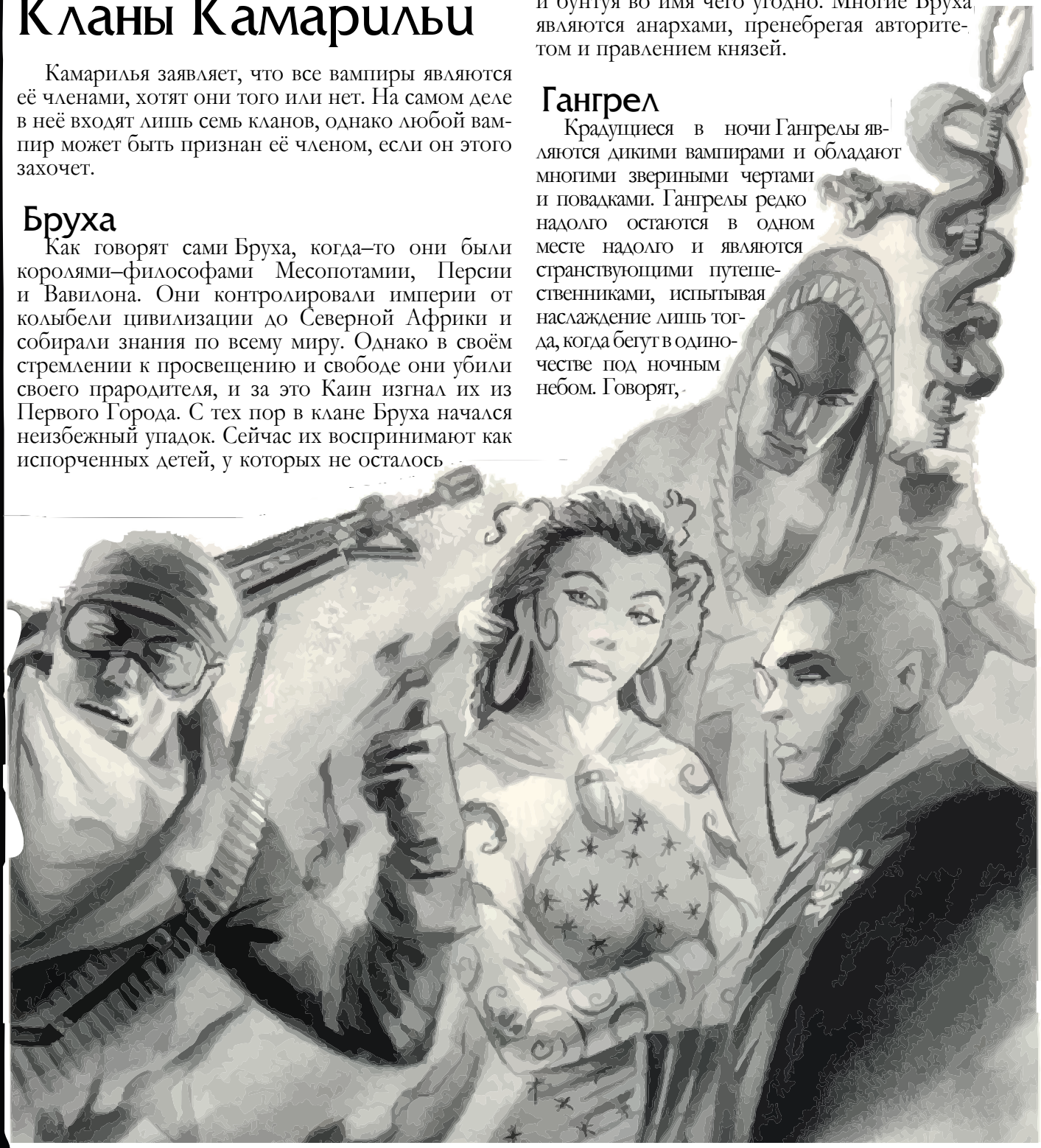
Камарилья заявляет, что все вампиры являются её членами, хотят они того или нет. На самом деле в неё входят лишь семь кланов, однако любой вампир может быть признан её членом, если он этого захочет.

Бруха

Как говорят сами Бруха, когда–то они были королями–философами Месопотамии, Персии и Вавилона. Они контролировали империи от колыбели цивилизации до Северной Африки и собирали знания по всему миру. Однако в своём стремлении к просвещению и свободе они убили своего прародителя, и за это Каин изгнал их из Первого Города. С тех пор в клане Бруха начался неизбежный упадок. Сейчас их воспринимают как испорченных детей, у которых не осталось ничего от их гордости и истории. Бруха были одними из главных зачинщиков Великого Восстания Анархов, однако основатели Камарильи смогли приструнить их, и весь клан до сих пор негодует по поводу этого. Бруха номинально принадлежат к Камарилье, однако они являются смутьянами и агитаторами секты, пробуя Традиции на прочность и бунтуя во имя чего угодно. Многие Бруха являются анархами, пренебрегая авторитетом и правлением князей.

Гангрел

Крадущиеся в ночи Гангрелы являются дикими вампирами и обладают многими звериными чертами и повадками. Гангрелы редко надолго остаются в одном месте надолго и являются странствующими путешественниками, испытывая наслаждение лишь тогда, когда бегут в одиночестве под ночным небом. Говорят,



что в отличие от всех остальных Патриархов, их прародительница была дикаркой, и поэтому Гангрелы часто дают Становление отрешённым людям. Гангрелы дикие, отчуждённые и сторонятся других, поэтому часто они являются трагическими индивидуалистами: многие из них ненавидят городские толпы и строения, однако враждебность оборотней не позволяет большинству Гангрелов жить на дикой природе. Гангрелы помогают Камарильи лишь потому, что она меньше вторгается в их не–жизни, чем Шабаш. Некоторые Гангрелы считают, что независимость лучше, чем их номинальное место в Камарилье, и поэтому членство этого клана в секте под вопросом.

Малкавиан

Клан Малкавиан страдал в течение всей своей истории, и это продолжается и в нынешние ночи. Каждый член этого клана безумен, и все они являются рабами своего истощающего помешательства. Говорят, что их прародитель был одним из самых великих вампиров старины, однако он совершил какое–то ужасное преступление и поэтому Каин проклял его и его потомков безумием. В течение всей истории Каинитов Малкавиан сторонились из–за их странного характера и искали у них совета из–за их ещё более странного пророческого дара. Те, кто постоянно имеют дело с Малкавианами говорят, что теперь клан ещё более нестабилен, чем раньше, и распространяет безумие подобно заразной болезни. В течение всей истории Малкавиане были рассредоточены и неорганизованны, однако недавние волны миграции и необъяснимые собрания заставляют многих старейшин сильно беспокоиться о будущем клана.

Носферату

Члены клана Носферату страдают от наиболее заметного проклятья из всех. Становление сильно деформирует их, превращая в настоящих чудовищ. Легенды говорят, что Носферату были прокляты в наказание за грехи их прародителя и за злобный характер его детей, однако в нынешние ночи клан Носферату известен как наиболее вдумчивый и уравновешенный из всех перед лицом опасности. Носферату имеют репутацию торговцев информацией и собирателей секретов, так как их ужасный внешний вид заставляет их оттачивать свои

мистические способности, которые позволяют им скрываться иногда буквально у всех на виду. В настоящее время клан заявляет, что он отрёкся от своего прародителя и больше не служит ему. Некоторые Сородичи шепчут, что у членов клана ужасные отношения со своим создателем, и что он хочет уничтожить их всех.

Тореадор

Моты среди Сородичей, члены клана Тореадор наслаждаются излишествами и упадком, а так же заявляют, что покровительствуют искусству. По большому счёту, эти заявления правдивы, так как в клане присутствует множество талантливых художников, музыкантов, писателей, поэтов и других одарённых творцов. С другой стороны, в клане полно «позёров», тех, кто считает себя великими эстетами, но сами творить не могут. Согласно легенде, покровительство Тореадоров искусству берет своё начало ещё в те времена, когда их прародительница дала становление двум близнецам. Эти близнецы проводили свои не–жизни среди красоты и праздности, в то время как их сир, Арикель (если верить легенде) безумно любила их и защищала от всех напастей, которые обрушились на Первый Город. Так же ходят тёмные слухи о том, что одного из близнецов развратило бессмертие и он убил своих брата и сира. Тореадоры категорически отрицают это, и тот, кто подымет эту тему, рискует нарваться на ярость клана.

Тремер

Ни один из кланов не окружает столько таинственности, как клан Тремер. Создатели и мастера ужасной кровавой магии, Тремеры имеют жёсткую политическую структуру, основанную на силе, о которой из–за фанатичной лояльности клана другим Сородичам почти ничего не известно. Так как клан окружает завеса таинственности, многие рассказывают ужасные истории о происхождении клана. Некоторые Сородичи заявляют, что Тремеры вообще не являются настоящими вампирами, что они смертные маги, которые обрекли себя на вечность, когда исследовали бессмертие. Одним из наиболее популярных слухов, который распространился благодаря цыгану, который побывал в капелле клана в Вене, является тот, в котором говорится, что с основателем клана, самим Тремером, произошло ужасное изменение и он превратился во что–то другое. Клан Тремер хранит молчание по этому поводу и косо глядит на тех, кто осмеливается проникать в его тайны.

Вентру

Номинальные лидеры Камарильи, Вентру заявляют, что создали эту организацию и поддерживали её с самого основания. Клан подозревает, что его основатель был убит членом клана Бруха, что нанесло серьёзный удар по гордости Вентру. Так или иначе, создателя клана больше не существует и таким образом его члены полностью независимы от своего Патриарха. Вентру являются активными участниками Джихада, в котором их наиболее грозным оружием является влияние на дела смертных. Однако не смотря на деятельность этого хорошо организованного клана среди Сородичей по–прежнему существует много слухов, и иногда сплетни о тёмных тайнах и спящих Древних просачиваются не смотря на жёсткий контроль Вентру.

Кланы Шабаша

Как и Камарилья, Шабаш приветствует любого Сородича, который захочет стать его членом, нужно лишь принять нечеловеческую философию секты. Так же почти у каждого клана Камарильи есть так называемое антитрибу или «анти–клан» в Шабаше: эти бунтари отвергают принципы основного клана в угоду чудовищному мышлению секты. Два лидирующих клана Шабаша заявляют, что уничтожили своих Патриархов, и говорят, что так же собираются уничтожить всех прочих.

Ласомбра

Ласомбра – мастера тьмы и теней, и обладают задатками лидеров так же, как и клан Вентру. Многие Сородичи видят в Вентру и Ласомбра извращённые отражения друг друга. Когда–то Ласомбра были благородным кланом, однако хаос, произошедший в истории Сородичей, и формирование Шабаша заставили многих его членов повернуться спиной к своим истокам. Теперь Ласомбра полностью отдали себя проклятию существования в виде вампира. Шабаш влияет на клан так же, как и Ласомбра влияют на Шабаш, и без руководства этих падших аристократов секта давным–давно развалилась бы на части.

Цимисхи

Бывшие тираны Восточной Европы, Цимисхи были изгнаны из своих владений в Старой Стране и укоренились в Шабаше. Обладающий извращённым достоинством, связанный со злом,

которое находится за пределами понимания смертных, клан Цимисхи руководит Шабашем в том, что касается отвержения всего человеческого. Предания Сородичей рассказывают о том, что когда–то Цимисхи были одним из самых сильных кланов в мире, но ход истории и заговор других Каинитов свергли их. Больше чем какие бы то ни было другие вампиры, Цимисхи наслаждаются своей чудовищностью.

Они практикуют Дисциплину «лепки плоти», при помощи которой они измываются над своими врагами и изменяют себя до ужасной красоты.

Независимые

Независимые кланы отвергают членство в любой секте и предпочитают следовать принципам своих мифических создателей. Члены независимых кланов обычно являются наиболее социально активными, так как их обязанности перед своим кланом заставляют их взаимодействовать с другими вампирами практически еженощно. В былые ночи члены независимых кланов старались держать свои домены подальше от убежищ других Сородичей и не принимали особо активного влияния в борьбе против Инквизиции и Восстании Анархов. Так как их редко видели, то многие считали их скорее легендой, нежели реально существующими вампирами. Все изменилось в течение нескольких последних лет. В то время как мир сжимается и смертные говорят о «геополитике» и «глобальной экономике», интересы кланов Камарильи и Шабаша все больше и больше начинают конфликтовать с интересами независимых кланов. Независимые Сородичи все чаще и чаще появляться в доменах Камарильи и Шабаша, и члены этих сект начинают понимать, что четыре «нейтральных» клана имеют собственные связи, интересы и цели, о которых они раньше не могли даже вообразить.

Ассамиты

Ассамиты – устрашающие убийцы с Востока. Члены этого клана как никто другой имеют репутацию заслуженных диаблеристов, так же они предоставляют свои смертоносные услуги другим Сородичам, работая в качестве наёмных убийц. Согласно учению самих Ассамитов, пить кровь других Сородичей повелел им их Создатель, и они делают это в попытки очиститься от собственной порчи. Ассамиты вызывали немалый ужас, поэтому в ночи Восстания Анархов Тремеры прокляли их, сделав неспособными пить кровь других Сородичей. Однако недавно Ассамиты смогли разрушить это проклятье, и они снова охотятся за кровью других вампиров. Сородичи, которые постоянно имеют дело с Ассамитами стали замечать, что среди членов этого клана возросла кровожадность, а так же они стали отвергать свой бывший кодекс чести. Некоторые вампиры верят, что Ассамиты действуют по повелению древних сил и готовятся сыграть ведущую роль в последних этапах Джихада.

Последователи Сета

Говорят, что происходящие из Египта змееподобные Сетиты верят в немертвого вампирского бога Сета и служат ему изо всех сил. Сетиты известны тем, что сеют «развращённость», превращают своих жертв в рабов, используя их слабости, но никто в точности не знает, зачем же они это делают. Другие Сородичи презирают Последователей Сета и считается, что у клана нет союзников. Однако многие ищут встречи с Сетитами, так как ходят слухи, что они обладают магическими дарами и тайнами древних ночей. Так или иначе, порок и разложение повсюду следуют за Сетитами, и многие князья запрещают им доступ в свои города. Некая греховная цель объединяет Последователей Сета, и ходят слухи, что они один из немногих кланов, который имеет связь со своим создателем. Многие сородичи опасаются этих вампиров с разветвлёнными языками, так как иногда одного их присутствия достаточно, чтобы привести Сородича к краху.

Джованни

Презираемые так же, как и Сетиты, Джованни – клан финансистов и некромантов. Влияние в мире неупокоенных душ даёт клану невообразимую силу, а влияние в мире финансов делает клан крайне богатым. Другие Сородичи не склонны доверять торговцам Джованни, которые используют своё влияние ради неких неведомых целей. Часть дурной репутации Джованни происходит из–за того, что они являются крайне замкнутым кланом, практически все члены которого выбираются из их смертной семьи, в которой нередко бывают случаи кровосмесительства. Так же серьёзный урон репутации Джованни наносят слухи о том, что узурпировали свой статус у других Сородичей, которые даровали им Становление. Вскоре после того, как он стал вампиром, лидер клана Джованни уничтожил своего сира и его потомство и переделал клан по своему усмотрению.

Равнос

Являясь потомками цыгане и их родичей из Индии, вампиры Равнос ведут кочевой образ не–жизни. Как и цыган, Равнос не любят за их репутацию

воров и бродяг. Многие князья и лидеры Шабаша преследуют Равнос из–за хаоса, который следует за членами этого клана. Равнос отплачивают им той же монетой, презирая как Камарилью, так и Шабаш. Равнос известны благодаря своему умению создавать удивительные иллюзии, при помощи которых они могут ещё лучше проворачивать свои трюки. В последнее время волнение среди Равнос стало ещё более странным, чем обычно: в городах Европы и Азии начали циркулировать слухи о том, что из торпора восстало несколько Старцев Равнос, чтобы направить своих молодых потомков.

Котерии

Так или иначе, вампиры – одинокие существа. Они больше не способны видеть свет солнца или общаться с другими, не возжелав при этом испить их крови, и поэтому вампиры обычно уединяются и крадутся в ночи лишь для того, чтобы обеспечить своё существование.

Однако одиночество имеет свою цену для Сородичей–изоляционистов. Поэтому молодые вампиры (неонаты и птенцы) часто собираются в группы, чтобы защититься от собственных же старейшин. Подобные группы, известные как котерии, стали обычным явлением в обществе Сородичей по крайне мере в последние сто лет.

Старейшины высмеивают котерии, так как сами они существуют в старомодных убежищах вдали от смертоносных дел смертных. Сравнивая их со стаями животных, которые собираются для охоты или со стаями Шабаша, старейшины часто не понимают, что у молодых, слабых вампиров часто просто нет другого выбора, иначе им придётся встретить свою Окончательную Смерть. Одинокий неонат так же может существовать некоторое время, однако если у него не будет того, кто сможет приглядывать за его тылами, то рано или поздно он падёт от рук одного из бесчисленных хищников города. По правде говоря, многие старейшины боятся котерий неонатов, поэтому они никогда не признают их. Опытные вампиры подмечают все нарастающую силу котерий, и опасаются их гибкости и современного подхода.

Так что котерии имеют своё право на существование. Неестественные, беспокойные, часто неумелые и почти всегда напряжённые, котерии – единственная возможность для тех вампиров, которые хотят от своих не–жизней чего–то большего, нежели простого существования.

Цель

Главной целью, по которой вампиры создают котерии (не считая безопасности), являются общий интерес: кровные узы, сходные идеологии, образование банды, практические склонности или простое удобство. Котерии так же разнообразны, как и Сородичи, которые создают их.

Клановые котерии

Один из наиболее популярных типов котерии, клановая котерия, состоит исключительно из представителей одного клана. Группы Бруха – наилучший из примеров подобных котерий, так же как и потомки одного сира, которые начинают цепляться друг за друга после того, как надоедят своему создателю и останутся сами по себе. Молодые Вентру иногда организуют консорциумы, совмещая свои ресурсы, чтобы узурпировать власть своих старейшин. Кабалы Тремеров так же известны благодаря совмещению своих ресурсов: эти группы часто связаны с кланом в целом, что отражает саму суть Колдунов. Ужасные гнёзда Носферату расположены под улицами городов, подальше от бдительных глаз Сородичей и смертных. Группы Малкавиан, собирающиеся вокруг обаятельного лидера часто представляют из себя культ, подобие семейки Мэнсонов или другого сборища нездоровых разумов. Даже независимые и территориальные Тореадоры иногда собираются вместе, чтобы организовать салон или «художественное движение», состоящее из нескольких заинтересованных Сородичей. Семейные группировки Джованни так же иногда классифицируется как котерии, так же как и прочие группы, возглавляемые старейшиной или служителем клана, вроде ячейки убийц Ассамитов или культа Сетитов. По существу, любая группа Сородичей со сходным происхождением могут иметь повод собраться вместе, однако это не всегда является истинной среди грубых индивидуалистов вроде Гангрелов или Цимисхи.

Котерии–банды

Популярные среди уличных и неимущих Сородичей, котерии–банды являются настоящим городских кошмаром. Состоящие из группы вампиров, их гулей и тех, кого Сородичи каким–то образом убедили, что они не собираются их есть, эти котерии являются настоящим бичом городов. В них входят жестокие вампиры, обычно из кланов Бруха, Гангрел, Малкавиан и Равнос, так же иногда в них входят Каитиффы, ищущие лучшей доли. Котерии–банды жестоки и безжалостны, однако

некоторые из них защищают права бродяг и бездомных (которые обычно являются членами их банды или их стадом). Эти котерии могут быть бродячими, вроде байкеров или цыган, или оседлыми, как части общенациональных или местных банд. Котерии–банды обычно вовлечены в местную торговлю наркотиками, и проводят практически все своё время, сражаясь с другими бандами и схожими котериями за «распределение прав», а так же полицией.

Котерии анархов

Из–за жестокой тактики, стиля одежды и представителей кланов котерии анархов иногда путают с котериями–бандами, однако их идеологии серьёзно различаются. Котерии анархов противостоят власти и планам старейшин, заявляя, что по справедливости любой вампир имеет права на домен и охотничьи угодья. Котерии анархов обычно состоят из членов кланов Бруха, Гангрел, Малкавиан и Носферату, но иногда к ним присоединяются обиженные Вентру и лишившиеся иллюзий Тремеры присоединяются к ним. Если Тореадора видят в компании анархов, то скорее всего он просто посещает трущобы или хочет досадить своему сиру. Анархами обычно являются молодые вампиры, и их котерии живут недолго, так подобные группы обычно привлекают внимание князей и затем их уничтожают или разгоняют городские старейшины и их прислужники. Анархи достигли определённых успехов на Западном побережье США, однако их власть разъедает влияние Катаянов с Востока.

Котерии военного времени

Камарилья довольно эффективно противостоит Шабашу, и одной из её лучших тактик является использование котерий военного времени. Когда город становиться ареной битвы между двумя сектами, Шабаш обычно посылает против своих врагов волны только что получивших Становление вампиров. Камарилья, которая лучше организована и обладает большими ресурсами, нашла эффективный способ противостоять эти атакам, создавая команды из неонатов и служителей, которые получают возможность впечатлить своих старейшин отбив нападение. Эти котерии обычно состоят из членов самых различных кланов – воины Бруха и Гангрел, разведчики Носферату и Малкавиан, маги Тремер, диплоты Вентру и Тореадор. Эти котерии обычно создаются на ограниченное время, однако иногда их члены, отражавшие угрозу со стороны Шабаша, продолжают сотрудничать и дальше.

Дипломатические котерии

Иногда князю срочно требуется решить какой–либо вопрос в политике или ещё каком–либо подобном деле, однако ограниченность ресурсов не позволяет ему сделать это самому. В этом случае он просит старейшин города порекомендовать ему кого–либо для этого задания. После обмена клятвами и обещаний выгоды (или оплаты долгов), князь получает в своё распоряжение подобную группу вампиров. Обычно это очень разношёрстые котерии, которые столь же разнообразны, как и котерии военного времени, однако предпочитающие решать проблемы не прибегая к физическому насилию. Дипломатические котерии обычно пользуются поддержкой старейшин, князя и примогенов, однако это может сработать против них, если их оппоненты настроены против текущего режима.

Криминальные котерии

Криминальные котерии напоминают семьи мафии, гуми якудза, круги сеульпа, наркокартели или китайские тонги. Они являются сборищем вампиров, которые хотят делать деньги «вне системы», и занимаются рэкетом, вымогательством, проституцией, торговлей наркотиками (обычно при помощи более слабых криминальных котерий или котерий–банд), ликвидацией «неприятных проблем», угоном машин, крупным воровством, забастовками, мошенничеством, букмекерством и «защитными» операциями. Если что–то является нелегальным, то они все равно сделают это: сила и влияние вампиров позволяют создавать криминальным котериям крайне эффективную смесь из преступности и коррупции. Обычно в криминальные котерии входят Бруха, Тореадоры, Вентру, Джованни и некоторые Каитиффы, однако ходят слухи, что во главе одной из уличных банд Нью—Йорка стоит Носферату.

Деловые котерии

Похожи на криминальные, но только занимаются легальными делами.

Разведывательные котерии

Князь обычно не собирает сам информацию, а посылает кого–то делать это за себя. Князь или один из его помощников собирает подобную группу Сородичей, а затем засылает её в другой город или иногда к другой фракции в этом же городе и ждёт результатов. Древние Сородичи поднаторели в подобном шпионаже, используя свои пешки и

своих агентов, чтобы досадить соперникам. Работа шпиона требует определённых условий, и от Сородичей в подобных котериях обычно требуется быть предельно осторожными и иметь столько связей, сколько это возможно.

Развлекательные котерии

Некоторые Сородичи взаимодействуют друг с другом лишь для того, чтобы как–то преподнести себя другим. Подобные группы состоят из вампиров, которые движутся сквозь общество вампиров и путешествуют по стране подобно смертным музыкантам, выступая перед известными князьями и Тореадорами, которые покровительствуют искусству. Подобные драматические труппы вампиров собираются вместе, чтобы ставить популярные пьесы или даже произведения других Сородичей. «Веянья» в подобных представлениях приходят и уходят, в зависимости от социальных событий или вкусов публики. Обычно подобные котерии формируются из Тореадоров, однако так же существуют музыканты Бруха, актёры Малкавиане и шокирующие Носферату со своими представлениями. Даже некоторые Гангрелы иногда пользуются возможностями, которые дают подобные туры.

Ищущие котерии

Джихад длиться в течение тысячелетий, и многие секреты скрыты в глубине времён. Ищущие котерии являются мистическими археологами, которые ищут не только артефакты Сородичей, но и секреты самой истории Сородичей. Ищущие котерии обычно организуются по доброй воле, они ищут скрытые знания гораздо чаще по собственному желанию, нежели по приказу. Некоторые докладывают о результатах своим князьям или покровителям, в то время как другие действуют независимо. Ищущие котерии обычно состоят из Тремеров, Тореадоров и Вентру, так же к ним присоединяются многие Бруха, так же иногда некоторые Последователи Сета допускаются в эти котерии. Ищущие котерии обычно являются бродячими, путешествуя туда, куда заводят их поиски.

Социальные котерии

Птицы с одинаковым оперением собираются в стаи, то же можно сказать и о социальных котериях. Объединённые общими социальными интересами или простым энтузиазмом, социальные котерии одинаково популярны в городах Камарильи и Шабаша. Некоторые социальные котерии собираются вокруг готической, клубной или другой контркультуры, имея сходные вкусы в музыке и моде. Высокосоциальные котерии разделяют сходные интересы насчёт влияния, искусства, моды или какой–либо другой причуды, в то время как социальные котерии Шабаша предпочитают гротескное времяпровождение. Смертные общества вроде Фабианцев или Круглого Стола Алгонкинов могут служить примерами социальных котерий смертных, а гарпии являются прекрасным примером социальной котерии Сородичей. Член любого клана может вступить в одну из социальных котерий, так как членство в них редко зависит от умений или полезности, и их члены более всего склонны к дружескому общению.

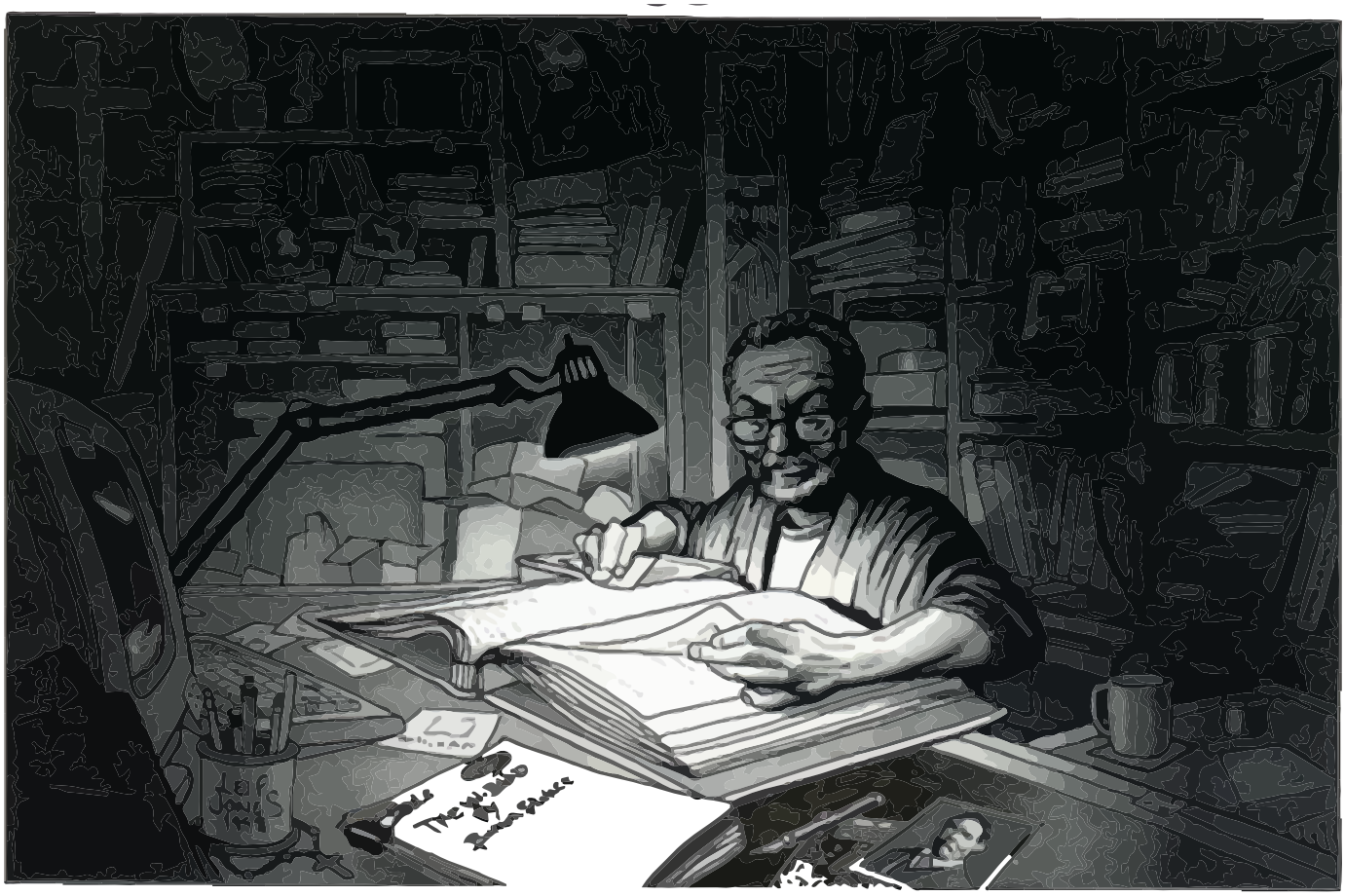
Котерии персонажей

Игроки должны уделить особое внимание целям своей котерии, и выбрать единую причину, которая бы удовлетворяла концепциям всех персонажей. Сородичи – неживые существа, и они не собираются вместе просто так. Если персонажи в котерии чувствуют друг к другу неприятие или апатию, то она не продержится долгое время. Во время создания персонажей игроки должны убедиться, что у них есть причины для сотрудничества. Вампир – это игра ужаса, тайн и манипулирование, и её настрой легко разрушить при помощи избытка мелких склок.

Будьте внимательны. Создавайте персонажа, который не разрушит всю игру.

Кровавые культы

Начавшие расцветать после распространения слухов о приближении Геенны, кровавые культы презираются почти всеми князьями и классифицируются ими как нарушение Маскарада. Кровавые культы — это группы Сородичей, которые вовлекают смертных в «религиозные» ритуалы, а затем питаются «прихожанами» или превращают их в рабов. Комбинируя наиболее гнусные аспекты культов и создания гулей, эти котерии охотятся за чаявшимися смертными, которые ищут что–то, что придало бы смысл их жизни. Так или иначе, существование этих культов нарушает Маскарад, так как если вампир показывает свою сверхъестественную сущность пастве (даже если он и не позиционирует себя как вампира), он рискует обрушить ярость смертных на все общество Сородичей.



Котерии диаблеристов

Котерии диаблеристов — ещё одна реакция на приближение Геенны. Многие молодые Сородичи, находящиеся под непоколебимой властью старейшин, выбирают простой и короткий путь к силе, охотятся на старейшин, убивают их, а затем выпивают их кровь. В дополнении к наслаждению от патрицида и приобретению мистических сил, диаблери даёт ещё одно оружие подобным вампирам против их врагов — уничтожение. Разумеется, далеко не все котерии существуют именно для этой цели, однако именно из–за групп диаблеристов старейшины бояться молодых Сородичей и котерий, которые они формируют. Наиболее устрашающими из них являются фалаки или боевые ячейки Ассамитов, которые охотятся на старейшин подобно волчьим стаям.

Стаи Шабаша

Существующие исключительно в Шабаше, стаи являются базовой социальной единицей Чёрной Руки. Состоящие из нескольких вампиров Шабаша, стаи гарантируют лояльность своих членов тем, что каждый из них регулярно пьёт смесь из крови всех остальных членов стаи. Благодаря этой мистической связи, стаи Шабаша являются одними из самых сплочённых и жестоких групп вампиров из ныне существующих. Каждая стая уникальна, у каждой есть своё название, требования к членству, стиль одежды и ритуалы. Некоторые стаи существовали в течение столетий и имеют свою «славную» (или ужасную) историю, легенды о павших товарищах и соперничестве с другими стаями.

Разумеется, этот список котерий не является полным — вампиры могут собраться вместе по какой угодно причине, однако они должны быть достаточно привержены цели, которая объединяет их. Котерии — это своеобразные клики неживых, и они крайне редко соответствуют стереотипам. Так или иначе, причины, по которым вампир вступил в ту или иную котерию уникальны, так как и он сам. Поэтому котерии редко являются «единым фронтом», чаще они представляют из себя инструмент, при помощи которого каждый конкретный вампир хочет достигнуть своих целей.

Охотники и другие смертные

Сородичи охотятся на смертных — это в порядке вещей. Однако старейшины осознают, что на них так же могут охотиться. Вампиры должны существовать незаметно и помнить о Маскараде: если человечество обратит своё внимание на Детей Каина, то они быстро исчезнут. Предрассудки — лучшее оружие вампиров. Поддерживая неверье смертных, культивируя заблуждения, списывая проявления вампиров на воображения детей и сумасшедших, Сородичи позволяют основной массе людей защищать себя от тех немногих, кто знает, что вампиры обитают в ночи.

Разумеется, эти немногие существуют. Игнорируя или насмехаясь над заблуждениями своих собратьев, эти смертные хотят проникнуть в тайный мир Сородичей. Некоторые делают это из любопытства или ради развлечения, другие бояться Сородичей и хотят уничтожить их всех. Дети Каина стараются пресекать эти попытки на корню: старейшины ещё помнят времена Инквизиции, когда раса вампиров было почти сметена приливом из огня и крови. «Знающие» смертные известны как охотники, этим термином Сородичи обозначают своих религиозных мучителей.

Инквизиция все ещё существует сегодня, хотя Церковь официально и не говорит об этом. Современная Инквизиция известна под названием Общество Леопольда. Многие его члены — исследователи и оккультисты, однако среди них есть и фанатичные охотники на вампиров, которые безжалостно искореняют и уничтожают «отродий Сатаны» в стиле Торквемады.

Большинство инквизиторов — фанатики, но они плохо организованны и тренированны, поэтому редко представляют реальную угрозу. Все знания о Сородичах они черпают из старых записей и плохо переведённых манускриптов. Разумеется, это приводят к ошибкам во время охоты, что весьма неразумно, когда имеешь дело с вампирами. Большинство инквизиторов являются простыми смертными без каких–либо сверхъестественных способностей, которые приписывают святым. Подобные охотники могут тыкать крестом в лицо вампира, однако тот способен преспокойно отбросить этот святой символ. Разумеется, некоторые инквизиторы все же обладают достаточным количеством Веры и могут отогнать или даже ранить Проклятых при помощи своей святости.

Сородичи обычно проникают в самые высшие эшелоны власти смертных. Хотя они действуют скрытно и быстро, у некоторых разведок мира уже появились подозрения на этот счёт. В современные ночи, когда существуют тесты ДНК и компьютерные базы данных, Маскарад легко может оказаться под угрозой.

Другие группы смертных оказываются на периферии мира Проклятых. Тайное мистическое сообщество, известное как Арканум, ищет различные проявления паранормального. Сородичи высмеивают Арканум и относятся к ним как комической организации или «охотникам за привидениями» из детского сада, но иногда и им удаётся наткнуться на что–то интересное. К тому же, некоторые криминальные организации так же обнаружили, что являться лишь пешками в замыслах Сородичей.

Для большей информации об охотников см. Главу девятую.

Другие существа

Сородичи не являются единственными чудовищами, которые крадутся по улицам Мира Тьмы. В тенях может скрываться пара глаз, которая принадлежит кому–то… другому. Сородичи делят ночь со многими другими нечеловеческими сущностями. Когда Сородичи контактируют с «другими», результат редко бывает приятным, так как сверхъестестственные существа соперничают за превосходство течение тысячелетий. Многие Сородичи подозревают, что у других сверхъестественных существ так же есть своё общество. Однако мало кто из них смог что–либо разузнать об этом, и ещё меньше смогли уцелеть и рассказать что–либо об этом другим.

В мифической Книге Нод говориться о подобных существах, так в ней Сородичей предупреждают, что когда настанут Последние Ночи, эти существа восстанут, чтобы подготовиться к концу мира. В нынешние ночи все чаще происходят встречи Сородичей (чаще всего враждебные) с этими таинственными существами.

Люпины

Вне защищённых городских улиц лежат земли, которые принадлежат люпинам, чудовищ, которые являются заклятыми врагами вампиров с незапамятных времён. Так же известные как оборотни, люпины путешествуют стаями, так же как и обычные волки. Вампиры крайне бояться оборотней, так как те являются безжалостными и смертоносными убийцами, и не один вампир заявляет, что видел, как

всего один разгневанный люпин уничтожал целую котерию Сородичей. Недалёкие и враждебные, оборотни ненавидят Сородичей: причины этой ненависти точно неизвестны, но вампир, встретившийся с оборотнем, подвергается смертельной опасности. Мудрые Сородичи стараются держаться городов, зная, что если они покинут их, то рискуют встретиться с тварью, покрытой шерстью и вооружённой клыками. В ночи полной луны Сородичи могут слышать вой люпинов и буквально ощущать их свирепость.

В последние годы случаи агрессии со стороны люпинов участились. Ранее неохотно покидающие свои лесные угодья, в последние несколько лет стаи оборотней стали атаковать Сородичей в городах и даже нападать на их неприступные домены. Вампиры клана Гангрел, которые знают о люпинах гораздо больше, чем другие Сородичи, опасаются, что это начало великой войны, и что первый ход в окончании Джихада сделают не вампиры, а оборотни.

Маги

Мастера волшебных искусств, маги походят на людей даже больше, чем Сородичи. Тремеры заявляют, что маги фактически и являются людьми, просто они обладают тайнами древней магии. Маги не враждебны по отношению к вампирам, однако они предпочитают уединение и не колеблясь уничтожат надоедливого Сородича. Мало кто из вампиров знает о силах, которыми владеют маги, но в их присутствии случаются странные вещи. Ходят слухи, что маги могут добиваться воистину фантастических эффектов, однако они соблюдают что–то вроде Маскарада, чтобы защитить себя от ярости обычных людей.

Призраки

Некоторые люди продолжают существовать и после смерти, досаждая смертным или пытаясь завершить дела, которые им не удалось доделать при жизни. Так как призраки существуют «на другой стороне», мало кто из вампиров имел с ними дело, однако члены клана Джованни известны тем, что могут сотрудничать с ними. Некоторые призраки являются душами жертв, убитых вампирами, и возвращаются, чтобы наполнить ночи своих убийц воем и мучениями.

Феи

Мало кто из вампиров вообще знает что–либо о феях, и крайне похоже на то, что «Чудесный Народ» боится вампиров или избегает их по каким–то другим причинам. Так или иначе, феи обладают чудесными и удивительными силами, а так же способностью насылать ужасные проклятья. Поэтому с «дикими» лучше не шутить.

Гули

Сородичи, которым нужны сильные слуги, обычно создают гулей. Их создают, дав выпить человеку или животному немного вампирской крови и при этом не выпивая их собственной, и хозяева–вампиры, известные как домиторы, обычно используют их в качестве слуг. Гули не столь же сильны, как и Сородичи, однако они могут использовать поглощённое витэ, чтобы стать сильнее и выносливее.

Большинство гулей фанатично преданы свои хозяевам, так как гули подвержены узам крови точно так же, как и Сородичи. Гулю требуется кровь домитора, чтобы поддерживать своё состояние, поэтому он обычно постоянно пьёт витэ одного и того же вампира.

Однако ходят ужасные слуги о бродячих гулях, которые восстали против своих хозяев-Сородичей, убили их, и начали охотиться за витэ других вампиров. Эти гули–мародёры не служат никаким хозяевам: они нападают на неосторожных или слабых Сородичей и забирают кровь силой, обычно уничтожая при этом этих неудачливых вампиров. Многие Сородичи насмехаются над этими слухами, однако другие знают, насколько сильны могут быть гули, и поэтому внимательно следят за тем, что происходит вокруг.

Катаяны

Дети Каина распространились по всему миру, и на Дальнем Востоке они столкнулись с мистическими Катаянами, вампирами, которые не являются Сородичами. Катаяны или «Сородичи Востока» имеют крайне мало общего со своими западными собратьями. Слухи о демонических силах, которыми обладают гости из Азии, их загадочном характере и чуждом менталитете заставляют беспокоиться многих западных Сородичей. Так же положение дел ухудшают возросшие сообщения о «Тайном Мандарине», грозном Катаяне, которому приписывается участие в бедственных для Сородичей событиях.

Загадочные существа

Помимо этих внушающих опасения свидетельств некоторые Сородичи так же заявляют, что имели дело даже с более странными существами. Заявляется о встречах с демонами, бессмертными

мумиями, зомби, таинственными духами, животными–перевёртышами, живыми горгульями, ангелами и ещё более странными существами, и иногда это даже задокументировано. Единственное, что можно понять из этих заявлений — это то, что Мир Тьмы настолько разнообразен, насколько он ужасен.

Поколения и мифология Каинитов

Согласно наиболее распространённой версии истории Сородичей, прародителем расы вампиров является Каин, изгнанный в землю Нод после того, как он убил своего брата Авеля. Каин был проклят Богом и стал первым вампиром. После этого Каин создал трёх детей, которые создали ещё детей, и т. д.

Часто упоминаемое собрание знаний Каинитов, известное как Книга Нод содержит кое–какие сведенья про миф о появлении Сородичей. К сожалению для тех, кто хочет знать все, книга вызывает больше вопросом, чем ответов, и даже создаёт подоплёку для другой теории о появлении Сородичей, Цикла Лилит (который порицается и считается в Камарилье ересью).

В конце концов, точных ответов касательно этих вопросов не существует. Возможно, ответа на эту загадку не существует вовсе.

Каин

Известный как «отец всех вампиров», в современные ночи Каин скорее миф, нежели реальность. Некоторые представители Четвёртого Поколения, а так же некоторые члены Шабаша заявляют, что встречались с тем, кто называл себя Каином, но эти истории столько раз передавались из уст в уста, что никто уже не может сказать, где заканчивается правда и начинается ложь.

Скептически настроенные Сородичи заметили несоответствие в легенде о Каине: если его первые дети – Второе Поколение, и они на два шага удалены от Каина, где же тогда Первое Поколение? Каин не может быть Первым Поколением, так как он не может быть удалён на один шаг от самого себя. Подобные вопросы всегда остаются без ответа.

Древние знания

Устная история Сородичей (некоторые заявляют, что это больше легенды, чем история) занимает значительное место в обществе вампиров. Наиболее известной и чаще всего упоминаемой легендой является легенда о Каине, Первом Вампире и убийце своего брата. Таинственный текст, известный как Книга Нод, рассказывает об изгнании Каина и его последующем путешествии на восток. Многое из того, что «известно» о Каине основывается на различных высказываниях из Книги Нод, однако, разумеется, мало кто может подтвердить истинность написанного в этой книге.

«В начале был только Каин
Каин, который из злобы принёс своего брата в жертву,
Каин, который был изгнан,
Каин, который был навечно проклят бессмертием,
Каин, который был проклят жаждой крови.
Мы все произошли от Каина
От сира наших сиров
Долгое время он жил в земле Нод
В одиночестве и страдании.
Целую вечность он был один.
А затем он вернулся в мир смертных,
В мир смертных,
В мир, который создали его брат и дети его брата».

Многие верят, что когда Каин вернулся к Детям Сифа (так вампиры называют смертных), он создал великий город, в котором сосуществовали вампиры и смертные. Некоторые историки Сородичей говорят об этом периоде как о времени идеальной гармонии, однако более циничные Каиниты утверждают, что вампиры были для Детей Сифа хуже чумы. Считается, что в это время было положено начало 13 кланам, когда дети Каина дали Становление собственным детям. Существует предположение, что во

Втором Поколении могло быть больше трёх представителей, а в Третьем – больше Тринадцати. Культы Каинитов, преданные легенде о создателе утверждают, что могло существовать около сотни вампиров Третьего Поколения, однако этому нет никаких подтверждений.

«Хоть он и был повелителем могучей нации, он все ещё был одинок
Потому что не было подобных ему. И его печаль снова усилилась.
И затем совершил он ещё один великий грех, создав потомков
[И было их лишь трое][1]
Но они создали ещё больше потомков, внуков Каина
И затем сказал Каин: «Да закончатся эти злодеяния. Не будет более потомства.»
И так как слово Каина было закон, его потомки подчинились ему.
Город существовал течение многих веков
И стал центром могучей империи.»

Как рассказывается далее в этой истории, по прошествии множества ночей Бог послал Великий Потоп, чтобы стереть проклятую расу Каинитов с лица земли. Согласно Библейским предания, Ной построил ковчег, чтобы человечество избежало участи, на которую само же себя и обрекло. Выжившие вампиры стали известны как Патриархи, так как они получили Становление ещё до потопа.

«Но затем пришёл Великий Потоп и смыл все с лица земли
Город был уничтожен,
А вместе с ним и его жители.
Снова впал Каин в великое уныние и удалился он
Стал он подобен псу, лежащему среди нечистот
И он оставил своих потомков самих по себе.
Они приходили к нему и умоляли его вернуться
Чтобы помочь отстроить город
Но он не пошёл с ними
Сказав, что Потоп был послан в наказание
За то, что он вернулся в мир живых
И нарушил истинный закон».

Без их отца, Каина, вампиры начали спорить и ссориться между собой. Убийство и алчность стали законом для Сородичей, и хотя они пытались воссоздать славу Первого Города, Второй Город стал логовом интриг, вероломства, жажды крови и диаблери.

И они вернулись одни к смертным, которых оставили,
И объявили, что будут новыми правителями
Каждый из них создал своё потомство
Чтобы продолжить славу Каина
Однако у них не было его мудрости и сдержанности.
Великая война разразилась между древнейшими и их детьми
И дети убили своих родителей.

Эти вампиры–убийцы и создали то, что сегодня известно как кланы, и от них произошли Сородичи Четвёртого и более высоких поколений.

Недостаток мудрости не позволил им предвидеть, что их собственные дети восстанут против них так же, как они восстали против своих сиров.

Когда это стало очевидно, Древние создали великую игру, свою тайную войну, Джихад, и скрылись, чтобы направлять действия своих потомков из тайных убежищ.

К несчастью, в результате этой войны Второй Город был уничтожен, Сородичи и Дети Сифа разошлись по всем концам земли, где они могли существовать без чудовищного влияния Патриархов, как они думали. Разумеется, они заблуждались, так как власть и влияние Третьего Поколения не имеет границ. Надписи на камнях говорят, что Джихад продолжается и по сей день, и что все Сородичи – всего лишь пешки в этой войне старейшин.

1. Некоторые историки Сородичей верят, что эта строка была неправильно переведена, и во времена Первого Города она звучала по-другому, чем в современные ночи. Заметки ранних историков вампиров говорят о том, что в некоторых переводах Книги Нод это строка интерпретировалась как «И было их около трех»

«Бунтари построили новый город
И привели в него 13 племён[2].
Это был красивый город, и люди поклонялись им как богам.
Они создали собственное потомство,
Четвёртое Поколение Каинитов,
Но они боялись Джихада
И поэтому запретили этим детям
Создавать себе подобных.
Эту власть старейшие оставили себе.
Если создавалось новое дитя, то за ним охотились и его убивали
И его сира вместе с ним.
Этот город был так же велик, как и город Каина, но он начал стареть.
И как все живые существа, он начал медленно умирать.
Сперва боги не видели истинны,
А когда они опомнились, было уже слишком поздно.
Город был уничтожен и их власть была свергнута
И они были вынуждены бежать, забрав своё потомство с собой.
Но многие из них были убиты во время бегства, ибо стали слабы.
Так как уважение к ним исчезло, каждый мог свободно создавать своё потомство,
И вскоре появилось много новых Каинитов,
Которые стали править по всей земле,
Но это не могло продолжаться вечно.
Со временем стало слишком много Каинитов
И снова началась война.
Старейшие скрылись
Ибо уже научились осторожности.
Однако их дети создавали собственные города и собственное потомство
И они были теми, кто был убит на этой войне.
Война была столь велика, что никто из того поколения
Больше не даёт о себе знать.
Горы смертной плоти были посланы через континенты
Чтобы уничтожить и сжечь города Каинитов.
Смертные думали, что ведут собственные войны,
Но ради нас они проливали свою кровь.
Когда эта война была кончена
Все Каиниты спрятались друг от друга
И от людей, которые окружали их.
И мы скрываемся и в эти ночи,
Ибо Джихад все ещё продолжается.»

2 Большинство Сородичей считают, что ввиду имеется именно число 13, так как нынче известно 13 существующих кланов, однако по крайне мере в одном из отрывков Книги Нод про Третье Поколение сказано «три по десять», а не «три и десять». Поэтому некоторые Сородичи утверждают, что когда-то могло существовать 30 «кланов», однако большинство из них затем угасло

Второе Поколение

Согласно текстам Сородичей неизвестного происхождения, Каин дал Становления трём детям. Созданные, чтобы утолить печаль Каина, эти дети (многие источники сходятся во мнении, что их звали Цилла, Ирад и Енох, последнего так же часто называют Энки) проводили свои не–жизни в Первом Городе, Енохе.

Мало что известно о Втором Поколении – лишь то, что они дали Становление Третьему, но ничего неизвестно о том, что случилось после того, как их дети восстали против них самих. Считается, что Второе Поколение было уничтожено во время Великого Потопа или пало от рук своих потомков.

Третье Поколение

Третье Поколение, вампиры, известные как Патриархи (так как они пережили Великий Потоп), по общему мнению положили начало тому, что сейчас известно как кланы. Недавно слухи об активных Патриархах стали разрастаться, и новые известия (весьма сомнительные) об их действиях поступают каждую ночь. Камарилья насмехается над слухами о выживших Патриархах, однако существует информация разной степени достоверности как минимум о четырёх Патриархах. Люциан и Мекхет очевидно являются псевдонимами основателей кланов, которые пожелали остаться неизвестными, но эти имена – единственные широко известные прозвища представителей Третьего Поколения. О клане Джованни и его создателе сообщения поступают постоянно, а нечеловеческое существо, которое некоторые считают основателем клана Тремер, недавно видели в Мехико. Существует надежда, что Патриархи были уничтожены, но никто не может подтвердить этого.

Патриархи являются истинными игроками Джихада, древней и ужасной игры, которую, как утверждается, представители Третьего Поколения ведут друг против друга. Повороты Джихада непостижимы, но у Патриархов есть пешки во всех уголках земли, которые выполняют наставления своих спящих хозяев. Правила неизвестны точно так же, как игроки, и поэтому приемлемо все, что угодно – от прямой войны то столетнего шпионажа.

Представляла ли эта игра из себя действия и противодействия всегда неизвестно – есть ли правила, или может быть Джихад деградировал в мелкую свару? Некоторые вампиры, ссылаясь на оригинальное значение слова Джихад утверждают, что существуют ещё какие–то факторы. Возможно, некоторые из Сородичей, вовлечённых в Джихад достигли мифического состояния Голконды, и пытаются помочь (или хотя бы направить) других, чтобы они так же достигли подобного умиротворения. Разумеется, им так же противостоят враги, которые не хотят следовать этому пути.

Патриархи обладают воистину божественными возможностями и обладают непостижимыми способностями. Исследователи Джихада выдвинули гипотезу, что представители Третьего Поколения были последними вампирами, полностью овладевшими жизнью и смертью и могут быть уничтожены если только сами того захотят или силой, сходной с ними самими. Эти же вампиры гадают, не является ли Джихад состязанием, и не станет ли в нем победителем последний уцелевший Патриарх.

Четвёртое и пятое поколения

Эти могущественные вампиры известны как Старцы. Им тысячи лет, они крайне редки, и сильны почти так же, как и Третье Поколение. Мало кто из представителей этих поколений принимает активное участие в Джихаде, так как их могучая кровь соблазняет Сородичей, которые младше их. Многие Старцы скрылись, впав в торпор, благодаря чему они могут избежать опасности быть диаблеризированными более слабыми Сородичами и могут контролировать собственные силы, которые принимают участие в Джихаде. Ходят слухи, что несколько могущественных Старцев пробудились в разных уголках Земли, и что наиболее влиятельные члены Внутреннего Круга Камарильи, а так же регент и прискусы Шабаша так же являются Старцами.

Шестое, седьмое и восьмое поколения

Наиболее могущественными и очевидными участниками Джихада являются вампиры с шестого по восьмое поколения. Сородичи этих поколений обычно имеют немалое влияние и большую власть (что не мешает им самим быть лишь пешками в Джихаде, так как эти вампиры не могут даже помыслить о том, что ими тоже может кто–то манипулировать). Князья, могущественные юстициарии и примогены обычно относятся к этим поколениям, однако стоит отметить, что те вампиры, кто носит подобные титулы в Европе обычно более могущественны и имеют более низкое поколение, нежели те, кто обитают в Америке.

Представители этих поколений обычно считаются старейшинами: считается, что лишь вампиров до восьмого поколения можно считать старейшинами, однако это довольно субъективно. Большинство представителей восьмого поколения получило Становление задолго до современных ночей, и поэтому обладают немалыми властью и статусом.

Девятое и десятое поколения

Сородичи девятого и десятого поколения играют в опасную игру. Представители девятого и десятого поколения обычно слишком стары и опытны, чтобы быть причисленными к более слабым неонатам и служителям, однако слишком слабы и неопытны, чтобы занять своё место среди старейшин, поэтому чаще всего они остаются предоставленными сами себе. Ими не требуется управлять, как дикими, молодыми Сородичами,

поэтому они могут спокойно заниматься своими делами. Как смертные подростки, представители девятого и десятого поколения пробуют на вкус власть и влияние, к которым они могут вскоре приобщиться.

11, 12 и 13 поколения

Неонаты и молодые служители, представители этого поколения относительно недавно получили проклятье вампиризма. Они могущественные существа по сравнению со смертными, на которых они охотятся, но их новоприобретённые силы ничто по сравнению с возможностями старейшин, которые существуют уже сотни лет.

Большинство персонажей игроков принадлежат к этим поколениям.

14 и 15 поколения

Прискорбное явление современности, слабокровные Сородичи стали активно появляться лишь в последние несколько лет. Кровь Каина настолько слаба в них, что по слухам они даже могут выносить свет солнца и есть пищу смертных. Многие исследователи Сородичей со страхом наблюдают за увеличением их количества, припоминая часть Книги Нод о «Времени Слабой Крови», которое будет предшествовать Геенне.

Современные ночи

Многое произошло в Мире Тьмы за последнее время, и многие Сородич убеждены, что приближаются Последние Ночи. В некоторых событиях усматриваются действия Патриархов – в мире и среди Сородичей произошли значительные изменения.

Различные проявления Патриархов, большинство которых правда в действительности таковыми не являются, стали обычным явлением, и это означает, что чем ближе предполагаемый конец света, тем больше вероятность, что кто–то все же проиграл Джихад. Являются ли эти проявления истинными или нет, они вызывают паранойю и чувство беспокойства, которые раньше были неведомы. Истории о встрече с существом, которое называло себя Каином стали так же стали столь же популярны, как никогда ранее. Многие насмехаются над подобными абсурдными слухами, однако некоторые Сородичи предполагают, что в них может быть какая–либо доля правды.

Активность Шабаша возросла, его члены начали сражаться за влияние в Чикаго, Атланте, Вашинг-

тоне и других городах, которые контролировали старейшины. Звероподобная и чудовищная, эта секта пронеслась подобно саранче по Восточному Побережью и южным границам Соединённых Штатов. Его влияние в Канаде так же возросло, и похоже на то, что Шабаш начал великое наступление, окружая Соединённые Штаты и отрезая доступ к другим территориям. Многие Сородичи, которые направлялись из Соединённых Штатов в Европу или наоборот были уничтожены или исчезли, так как Шабаш прежде всего устанавливал своё влияние там, где для него были наилучшие возможности – на границах.

Западное Побережье относительно свободно от присутствия Шабаша, но это лишь из–за того, что сюда вторглись Катаяны из Азии. Калифорния, территория анархов, стала полем битвы, и гордым анархам пришлось умолять Внутренний Круг Камарильи о помощи, чтобы отразить азиатскую угрозу. Сородичи

Пророчества конца

«Хроника Тайн», пророческая часть Книги Нод, рассказывает о наступлении Геенны. Предсказания загадочны и полны мистицизма, однако многие Сородичи верят, что в современном мире уже проявляются знаки, о которых говорится в Хронике. Однако мало кто из Сородичей верит, что Геенна уже начинается.

«И мир станет холодным
И нечистые твари полезут из–под земли
И начнутся великие бури, грозы зажгут огонь
Тела животных начнут гнить
И изуродованные они падут.
Наши Грандсиры тоже поднимутся
Из земли
Они порвут нас на куски,
Они пожрут нас всех...
Вы узнаете, что пришли последние времена
Когда настанет Время Славой Крови, когда появятся вампиры
Которые не смогут дать потомство,
Вы будете знать их как Бесклановых,
Которые будут править,
Вы будите знать их как Диких,
Которые будут охотиться на нас даже в самых могущественных городах,
Вы узнаете их,
Когда пробудится кто–то из древних...
И те, кто будут питаться кровью из сердец будут процветать,
И пойдёт Сородич против Сородича,
И витэ станет редким, как алмазы...
Светит чёрное солнце!
Светит кровавя луна!
Скоро настанет Геенна.»

Востока добились поразительных успехов на Западном Побережье Соединённых Штатов, и их присутствие вскоре может изменить баланс сил среди Детей Каина.

Господство Камарильи подточено, и её влияние уменьшается с каждой ночью. По мере того как нарастает тысячелетняя истерия, секта совершает ошибки одну за другой, и её члены терпят поражение. Например, один из её самых великих представителей, могучий юстициарий Петрадон, был убит неизвестными в Чикаго.

Шабаш так же понёс потери, поэтому нельзя сказать, что он находится в выигрышном положении. Недавно все Тремеры Шабаша были уничтожены в результате большого пожара в Мехико. Помимо этого Малкавиане Шабаша разделили своё безумие с родичами из Камарильи и анархов, и Шабаш потерял ещё один козырь. Так же обе секты пострадали от действий независимых кланов, особенно от Ассамитов, которые вновь стали на свой смертоносный путь. Даже беззаботные Равнос стали действовать с большей целеустремлённостью и враждебностью, и некоторые старейшины опасаются, что недооценив Обманщиков они проигнорировали клыки у собственной глотки.

Мир Тьмы разлагается все больше и больше с каждой ночью. Уверенности все меньше и меньше, зловещие предзнаменования становятся все более очевидными, многие Сородичи гадают, что же принесёт им будущие, потому что бессмертие значит не слишком много, если конец всего мира уже близко.

Геенна

Наиболее популярным мифом сородичей является легенда о Геенне. Сородичи верят, что этот апокалипсис надвигается с каждой ночью. Когда начнётся Геенна, пробудятся Патриархи и разрушат весь мир, сойдутся в последней битве Джихада и пожрут всех Сородичей и смертных.

Мало кто из Сородичей Камарильи считает это правдой, однако многие вампиры наблюдают за разложением мира и верят, что скоро наступит Геенна – возможно даже в течение нескольких следующих лет. Фанатично собирая фрагменты истории и мифологии Каинитов, эти Сородичи пытаются узнать истину о Геенне и о том, как можно предотвратить её. Старые вампиры знают о неумолимости Патриархов. И если они вернуться, то начнётся Геенна, и все смертные и вампиры будут уничтожены волной крови и огня.

Лексикон

У Сородичей есть собственный диалект, свои специальные слова и фразы. Среди вампиров полно двусмысленности: то, что говорят, обычно имеет не тот смысл, который эти слова имеют буквально, или за ними подразумевается что–то ещё. Некоторые слова приобрели своё значение среди Проклятых, а некоторые уникальны для вампиров и их общества. Вампиры неохотно приспосабливаются к новым манерам речи или сленгу, и некоторые могут приблизительно определить возраст вампира, лишь послушав слова, которые он употребляет.

Общие выражения

Эти слова используются во всех слоях общества Сородичей.

Анарх: Сородич–бунтарь, который противостоит тирании старейшин. Анархи хотят перераспределить богатство и ресурсы между всеми вампирами. Разумеется, старейшины противостоят этому, так как они накапливали своё влияние в течение столетий.

Пустоши: Территории, непригодные для жизни, например кладбища, заброшенные здания, индустриальные пустоши и упадочные городские территории.

Восхождение: Момент, когда птенец становится «настоящим» вампиром. Никто не может Взойти, пока сир не решит, что он готов, и не получит одобрения князя.

Книга Нод: Собрание историй и легенд Сородичей. Книга Нод рассказывает о происхождении Сородичей, однако она никогда не была опубликована полностью. Отрывки этой книги и её разнообразные толкования циркулируют по обществу Сородичей.

Зверь: Примитивные желания и инстинкты, которые превращают вампира в безмозглое и прожорливое чудовище.

Кровь: Наследие вампира; то, что делает вампира вампиром. Например: Я сомневаюсь, что она принадлежит к столь почтённой Крови.

Узы крови: Мистическая власть, которую вампир получает над тем, кто трижды выпьет его крови; принять кровь от другого вампира — значит признать его в качестве хозяина.

Каитифф: Вампир неизвестного клана или не имеющий клана вовсе. Каитиффы обычно высокого поколения, в них кровь Каина слишком жидка, чтобы они унаследовали характеристики какого–то конкретного клана.

Камарилья: Секта вампиров, которая ставит своей первоочередной задачей соблюдение Традиций, в особенности Маскарада.

Дитя: Вампир, созданный при помощи Становления, дитя — потомок своего сира. Этот термин обычно используется уничижительно, чтобы обозначить неопытность. Множественное число — дети.

Клан: Группа вампиров, которые имеют сходные характеристики, полученные с Кровью. Существует 13 известных кланов, считается, что каждый из них был основан представителем Третьего Поколения.

Котерия: небольшая группа или «стая» Сородичей, объединённая необходимостью поддержки и иногда общими интересами.

Диаблери: Поглощение крови одного Сородича другим до Окончательной Смерти. Таким образом вампиры высокого поколения могут понизить своё поколение; крайне старые Сородичи больше не могут насытиться кровью смертных, и поэтому так же должны поглощать кровь вампиров.

Домен: Территория влияния конкретного вампира. Князья провозглашают своими доменами целые города, иногда позволяя создавать домены более слабым вампирам уже внутри них.

Старейшина: Вампир, который просуществовал три века или более. Старейшины являются наиболее активными участниками Джихада.

Элизиум: Место, где вампиры могут собраться и пообщаться, не опасаясь получить какой–то вред. Элизиум обычно находится в опере, театре, музее и других культурных местах.

Становление: Акт превращения смертного в вампира. Для Становления требуется, чтобы вампир выпил всю кровь своей жертвы и дал ей немного своей.

Птенец: Недавно созданный вампир, все ещё находящийся под опекой сира.

Поколение: Количество «шагов» между вампиром и мистическим Каином; насколько далеко Сородич удалён от Первого Вампира.

Геенна: Неминуемый Армагеддон, когда Патриархи поднимутся из торпора, пожрут расу Сородичей и уничтожат мир.

Гуль: Прислужник, которого создают, дав ему крови вампира, не выпивая при этом его кровь (т. е. не превращая его в вампира).

Убежище: «Дом» вампира, где он скрывается от солнца.

Голод: Необходимость питаться, так же как и у смертных. Для вампиров Голод заменяет все остальные желание своим могучим зовом.

Инконню: Секта вампиров, которые удалились от дел Сородичей и по большому счёту не участвуют в Джихаде. Ходят слухи, что многие Старцы являются членами Инконню.

Джихад: Тайная гражданская война вампиров, которая длиться в течение многих поколений. Древние вампиры манипулируют более слабыми, используя их в качестве пешек в игре, чьи правила находятся вне понимания.

Сородичи: Раса вампиров в целом (Сородич — отдельно взятый вампир). Согласно слухам, этот термин возник в пятнадцатом или шестнадцатом веке, после Великого Восстания Анархов. Вампиры Шабаша отвергают этот термин.

Поцелуй: Процесс поглощения крови, в особенности из смертного. Поцелуй доставляет чувство глубокого удовольствия тому, кто получает его.

Люпин: Оборотень, естественный смертный враг расы вампиров.

Пьяница: Вампиры, который обычно питается пьяными или наркоманами, чтобы так же опьянеть.

Жизнь: Эвфемизм для смертной крови. Многие Сородич отвергают этот термин как неестественный и жеманный.

Человек: Остатки человеческого в вампире, то, что отделяет его от Зверя.

Маскарад: Обычай (или Традиция) скрывать существование вампиров от человечества. Созданный чтобы защитить Сородичей от людей, Маскарад был создан после того, как Инквизиция уничтожила множество Сородичей.

Князь: Вампир, который провозглашает обширное пространство, чаще всего город, своим доменом, и не позволяет его провозгласить своим кому–то другому. Термин относится к Сородичу любого пола.

Бродяга: Вампир, который питается витэ других Сородичей, из–за необходимости или развращённости.

Шабаш: Секта вампиров, которые отвергают человечность и превозносят свою чудовищную сущность. Шабаш жестокая и звероподобная секта, которая предпочитает править людьми, а не прятаться от них.

Секта: Группа Сородичей, объединённая общей философией. Три наиболее известные секты, которые нынче обитают в ночи — Камарилья, Инконню и Шабаш.

Сир: «Родитель» вампира, тот, кто его создал.

Сосуд: Источник витэ для существования или удовольствия, обычно смертный.

Старые выражения

Старейшины обычно используют выражения, которые существовали задолго до современных ночей. Эти слова следует использовать осторожно — в некоторых компаниях их могут высмеять как анахронизмы, а среди анархов они могут быть восприняты как пропаганда старейшин.

Амарант: Акт поглощения крови другого Сородича (т. е. диаблери).

Служитель: «Утвердившийся» вампир, находящийся между неонатом и старейшиной.

Патриарх: Представитель ужасного Третьего Поколения, один из наиболее старых из существующих Сородичей.

Архонт: вампир, который находится в услужении у юстициария. Архонты обычно путешествуют по разным местам, преследуя Сородичей, которые избежали наказания за нарушение законов Камарильи.

Отшельник: Сородич, который остаётся вне общества Сородичей города и обычно отрицает власть князя.

Кровная клятва: узы крови (см. выше).

Каинит: вампир, представитель расы Каина.

Чернь: Тупые представители человечества, обычно бескультурные и необразованные. Чернь обычно рассматривается лишь как средство пропитания.

Кошмар: Вампир, который питается исключительно спящими людьми.

Единокровный: Буквально «той же крови», применительно к родословной. Например: Этот вампир единокровный с Хардештадтом Старшим, он его дитя.

Кунктатор: Вампир, который избегает убийств, когда дарует Поцелуй; тот, кто берет немного крови, чтобы его жертва не умерла.

Домитор: Хозяин гуля, тот, кто поит его кровью и отдаёт ему приказания.

Разбойник: Тот, кто питается бездомными и другими отбросами общества. Разбойник обычно имеют низкий статус и не имеют постоянного убежища.

Мелкое дворянство: Сородичи, которые охотятся в ночных клубах, барах и «районах красных фонарей», где смертные придаются утехам.

Голконда: Мифическое состояние вампирского умиротворения, истинная власть над Зверем и противоречивыми инстинктами. Имеющая сходство с Нирваной смертных, Голконда часто расхваливается, однако редко встречается.

Человечность: Степень остатков человеческого в Сородиче.

Смертные: Термин для обозначения людей, обычно уничижительный. Так же как и термин Сородичи, может означать всю расу в целом.

Пиявка: Человек, который пьёт кровь вампира, но не имеет хозяина.

Закон воздаяния: Свод правил Сородичей и система наказаний за преступления. Сходен с библейским правосудием или законами Хаммурапи — око за око, наказания приводятся в исполнения без всякой жалости.

Родословная: Происхождение вампира: его сир, сир его сира и т. д.

Старец: Вампир, который существует в течение тысячелетия или больше, старейшина, который более не является членом общества Сородичей. Ходят слухи, что все эти Сородичи принадлежат к четвёртому и пятому поколению.

Неонат: Молодой Сородич, недавно получивший Становление.

Осирис: Вампир, который создал смертный культ ради пропитания. С течением тысячелетий культы Осирисов становятся все более частым явлением.

Мотылёк: Район красных фонарей — территория в городе, где находятся питейные заведения, публичные дома, казино и другие места, пользующиеся дурной репутацией. Обычно является главным охотничьим угодьем города, так как там исчезновение смертных чаще всего списывают на действия самих же смертных.

Потомство: Дети вампира, все вместе взятые. Менее формальная форма — Выводок.

Обычай: Право князя на власть и домен. Обычно этим термином так же обозначают политические воззрения и указы князя.

Примогены: Правящий совет старейшин в городе, обычно в нем состоит по одному представителю из каждого клана.

Регнант: Сородич, к которому кто–то привязан узами крови.

Слуга: Человек, который служит вампиру. Архаический термин, происходящий из времён, когда вампиры управляли большим количеством смертных слуг.

Сирена: Вампир, который соблазняет смертных, чтобы питаться ими, он забирает мало крови, чтобы не убивать их.

Воздыхание: Прозрение, которое по слухам наступает перед получением Голконды.

Третий Смертный: Каин, который был изгнан и стал первым вампиром.

Раб: Вампир, который испил кровь другого Сородича трижды и находится под воздействием уз крови.

Витэ: Кровь.

Щенок: Уничижительный термин для обозначения молодого Сородича, обычно используется исключительно по отношению к собственному потомству.

Существо: Человек, смертный.

Охотник: Смертный, который ищет вампиров и уничтожает их.

Либерал: Уничижительный термин для обозначения вампира, который интересуется модой смертных.

Вульгарный жаргон

Эти слова являются сленгом, современным эквивалентом старых выражений, которые вышли из употребления и используются только старейшинами. Эти слова могут сказать многое посвящённому, так как их используют молодые Сородичи, которые создают свою собственную культуру.

Бродячий кот: Вампир, у которого нет постоянного убежища, и который спит в разных местах каждую ночь. Так же этим термином обозначают Сородича, который питается исключительно бездомными, бандитами и другими представителями низших слоёв общества.

Банковское дело: Практика «извлечения» крови из банков крови и больниц. Это кровь плоха на вкус и подходит лишь для поддержания не–жизни в вампире, поэтому старейшины отвергают эту практику. Сородича, который занимается подобными делами, обычно называют Банкиром.

Чёрная Рука: Другое название для секты, известной как Шабаш.

Нарыв: Вампир «Тифозная Мэри», который разносит смертные заболевания и заражает ими сосуды, которыми питается.

Линия крови: Наследие вампира (т. е. Родословная).

Кровавая куколка: Смертный, который свободно отдаёт свою кровь вампиру. Большинство кровавых куколок испытывают удовольствие от Поцелуя, и активно ищут вампиров, которые взяли бы их кровь.

Бабочка: Вампир, который вращается в высших слоях общества смертных, и питается исключительно богатыми и знаменитыми.

Казанова: Вампир, который соблазняет смертных, чтобы забрать их кровь, но не убивает их. Казановы обычно стирают воспоминания о себе из разумов своих жертв.

Изменение: Момент, когда индивидуум перестаёт быть смертным и становится вампиром.

Проклятые: Раса Сородичей, все вампиры.

Донор: Саркастическое обозначение сосуда, чаще всего человека.

Фермер: Издевательский термин для обозначения вампира, который отказывается питаться кровью людей и питается кровью животных.

Феод: Саркастический термин для обозначения домена. Обычно используется применительно к князю.

Торчок: Сородич, который охотится за теми, кто находится под воздействием алкоголя или наркотиков, чтобы испытать сходные чувства. Для тех, кто предпочитает особые виды наркотиков, существуют свои специальные клички.

Охотник за головами: Вампир, который охотится за другими Сородичами и питается ими (т. е. Бродяга).

Пакет с соком: Презрительный термин для обозначения смертных, подразумевающий, что они пригодны лишь для питания. Более уничижительная форма — Пакет.

Лизун: Вампир, представитель расы Сородичей.

Кормушка: Охотничьи угодья, как то бары, ночные клубы, наркопритоны, бордели и другие подозрительные места, где исчезают смертные (т. е. Мотылёк).

Скребки: Те, кто часто посещают Кормушку, особенно в интересах питания (т. е. Мелкое дворянство).

Песочный человек: Вампир, который питается исключительно спящими.

Посещение трущоб: Практика питания бездомными и другими отбросами общества. Того, кто занимается подобным, называют Трущобником.

Сталкер: Смертный, который охотится на вампиров и уничтожает их (т. е. Охотник).

Кокетка: Термин для обозначения Казановы женского пола (см. выше).

Дёрн: Современное обозначение домена; так же может обозначать территорию, которая находится под влиянием определённой банды.

Вегетарианец: Презрительный термин для обозначения того, кто пьёт исключительно кровь животных (т. е. Фермер).

Люсите:

Что ж, мы снова напали на след. Анатоль снова выходил из тела — в некотором смысле это даже помогло, так как он утверждал, что постился неделю перед тем, как попытаться сделать это, следовательно, мне не придётся беспокоиться о телах, а в данное время он утверждает, что на него нашло озарение.

Предположительно, он нашёл логово Сетитов (я кое-как записал то, что сказал Анатоль, после того, как он пришёл в себя и перестал пить кровь, поэтому не ругай посланца, дорогая). Оно находится глубоко Манаюнка, на складе, который служит им в качестве храма. Он утверждает, что видел минимум трёх Змей в том числе одного с «ангельской аурой», и восемь гулей. Похоже, что большинство гулей созданы в соответствии с обычной Сетитской философией — отдай вино тупым и мускулисты и получи беспрекословных защитников. Они выглядят преданными, но их удерживает кровь, а не философия Змей.

И да, Анатоль так же заявил, что в центре храма находится отрубленная голова на палке, которая говорит и высказывает пророчества.

Хватит смеяться, женщина, это лучшее из того, что ты или я получили в течение нескольких последних лет. К тому же, это описание подходит к одному Нодистскому артефакту, который называется ватхи, и который я искал в течение последних столетий.

В любом случае я думаю, что будет лучше все проверить. Я дам Анатолю несколько недель, чтобы он отдохнул и хорошо поел, а затем мы направимся на склад. Встретимся в Хамдеме во вторник, в нашем обычном месте — самый безопасный путь лежит через реку.

Пока, берегись своего папочки.

Беккет

Глава вторая:
Кланы и Секты

Как рассказывают сиры своим детям, в первые ночи 13 внуков Каина, которые пережили разрушение Первого Города создали потомство по своё подобию, передав ему свои мистические силы и магические проклятья. Так были основаны 13 великих кланов Сородичей, которые существуют в мире в эти ночи.

Столетие следовало за столетием, и каждый клан создал свою историю, свои традиции и своё знание. Однако Джихад продолжался, Патриархи удалились, и дети кланов стали сами править в ночи.

Разумеется, в течение веков не все было мирно. Ходят слухи, что кланы Шабаша уничтожили своих создателей. С течением времени в некоторых кланах, например в клане Джованни, произошли жуткие междоусобицы, и один клан, таинственные Салюбри, был практически уничтожен, и их место узурпировали смертные выскочки.

В этой главе описаны 13 кланов, каждый из которых происходит от одного из мифических Патриархов, и которые представляют большую часть Детей Каина. Так как эти кланы находятся в разных сектах, мы сгруппировали описания кланов в зависимости от сект, к которым они принадлежат. Сперва идут кланы Камарильи, хранители Традиций, которые выказывают к ним реальное или ложное почтение (Бруха, Гангрел, Малкавиан, Носферату, Тореадор, Тремер, Вентру). Затем идут кланы–основатели Шабаша, архиврага Камарильи, Ласомбра и Цимисхи. В конце идут четыре независимых клана, которые держаться особняком – Ассамиты, Последователи Сета, Джованни и Равнос.

Игрок может выбрать себе персонажа, который представителем любого из этих 13 кланов или же стать Бесклановым (Каитиффом). У каждого клана есть свои силы и слабости, которыми обладает каждый его член.

Линии крови

Происхождение крайне важно для Проклятых. Вампиры, происходящие от одного знаменитого сира, обычно разделяют сходные характеристики, а некоторые вампиры вообще откланяются достаточно значительно от стандартов своего клана. Большинство из этих вещей могут быть отображены при помощи отыгрыша или Достоинств и Недостатков: например, у детей могучего Хардештадта могут быть сходные пристрастия в питании или зацикленность на власти, однако он не будут значительно отличаться от обычных Вентру. Иногда все же линии крови обладают собственными Дисциплинами или недостатками: подобные случаи отмечены как «Линии крови» в описании каждого из кланов.

Камарилья

Камарилья была создана как попытка сплотить общество вампиров против Инквизиции в конце 15 века. При помощи её железного правления, Традиция Маскарада стала из простой предусмотрительности принципом не–жизни Сородичей. Даже сегодня Камарилья выставляет себя как секта, заботящаяся о соблюдении Маскарада, удержании гармонии между Сородичами и смертными и противостоянии Шабашу, который является её непосредственным врагом.

Камарилья преподносит себя как общество для всех Сородичей, и частично это верно. Она является самой большой сектой немертвых на планете. Практически любой вампир вне зависимости от своего происхождения может стать членом Камарильи. Эта секта утверждает, что все вампиры и так находятся под её протекцией, вне зависимости от их желания.

В течение многих лет секта пыталась расширить своё влияние и на другие сферы вампирской не–жизни, и каждый раз натыкалась на дерзость и неповиновение. Князья не вмешивались в отношения в своих городах, а древние Старцы смеялись над безрассудной молодёжью, которая хотела сама участвовать в Джихаде. В конце концов, все влияние Камарильи зависит лишь от защиты Маскарада и гарантии сосуществования Сородичей и смертных.

Камарилья заявляет, что любой вампир вне зависимости от своего происхождения может стать её членом, однако большей частью её членов являются представители семи основных кланов. Именно эти кланы основали секту и лишь их представители являются членами Внутреннего Круга. Вампиры других кланов так же могут посещать конклавы и собрания, но их голоса обычно остаются неуслышанными.

После Восстания Анархов Камарилья стала активно противостоять Шабашу, видя в себе единственное средство для удержания боевых стай этой секты в узде. Камарилья в одиночку поддерживает и защищает Маскарад, в то время как Шабаш отбросил Традиции и все святое, чтобы удовлетворить свои параноидальные мечты о Геенне. Разногласия – слишком большая роскошь в военное время, и поэтому Камарилья считает, что те, кто не с ней, против неё. Разумеется, у ужасных старейшин, которые находятся в высших эшелонах власти Камарильи, врагов довольно немного.

В современные ночи Камарилья является монолитом, широко разрекламированным его сторонниками. Старейшины вцепились в свои места и не желают отдавать их тем, кто вступил в новую эпоху. Молодые вампиры чувствуют, что они остаются вне организации, которую должны поддерживать, и которая почти никак не вознаграждает их усилия и появляется лишь тогда, когда следует наказать за провинность. Служители пойманы посередине, неспособные стать на сторону молодых или старых вампиров: если они примкнут к неонатам, то рискуют утратить статус и власть, а если к старейшинам, то рискуют переступить границы дозволенного и быть уничтоженными за наглость.

Многие старейшины в высших эшелонах власти Сородичей начинают чувствовать себя антиквариатом. Многие из них не хотят или не могут принять новые технологии, которые используют молодые – мобильные телефоны, карманные компьютеры, кевлар, фосфорные гранаты, ультрафиолетовые лампы, зажигательные патроны, даже неспособность пользоваться радио и телефоном доставляет старейшинам немалые проблемы в современном мире. Если же они откажутся от своих мест и покинут коридоры власти Камарильи, то их влияние в этой секте значительно уменьшиться и они тут же окажутся в положении мишеней. Пара банд служителей, использующих последние технологии и замыслившая диаблери – и старейшина может почувствовать себя устаревшим по многим статьям. Поэтому в приступах паранойи старейшины иногда убивают лучших из лучших, которые могут в будущем представлять для них угрозу. В результате организация может начать пожирать себя изнутри и в одну из ночей сильно пожалеть о своей ошибке.

Юстициарии

Эти семь могущественных вампиров – судьи, которых назначает Внутренний Круг, и которые служат глазами, и если потребуется, кулаками Камарильи. Юстициарии имеют власть над всеми Сородичами Камарильи, не считая Внутренний Круг. Они имеют право трактовать Традиции как им вздумается.

Кланы и персонажи

Разумеется, Рассказчик может ограничить выбор игрока. Например, в городе Камарильи большинство Сородичей будут из семи основных кланов этой секты. Разумеется, Ассамита или Цимисхи так же можно включить в подобную хронику, однако это потребует дополнительных усилий со стороны Рассказчика, и мы советуем Рассказчику быть настолько строгим или лояльным, насколько это подходит ему самому.

Так же необходимо избегать распространённых заблуждений или хотя бы не выводить их на первый план. Не считая пары исключений, клан – это группа Сородичей, связанных общей кровью, не больше и не меньше. Кто–то может говорить о «настоящем Бруха» или «типичном Вентру», однако члены клана прежде всего являются вампирами. Считать, что «если он Тореадор, то он должен любить искусство» или «если он Ассамит, то он должен быть хладнокровным убийцей» крайне опасно, так же как и судить о людях лишь по их этнической принадлежности или религии в реальном мире. У большинства кланов нет «генеральной линии партии» или всеобщих идей, которым должны быть привержены все члены клана – мало кто согласиться перенести боль Становления и сражаться со Зверем лишь для того, чтобы провести всю вечности в качестве безликого агента или бюрократа какой–то «организации». На каждого «типичного» члена клана найдётся тот, кто будет пренебрегать его всеобщей мудростью. Многие вампиры следуют учением клана настолько, насколько это выгодно им, и не больше. Отыгрывайте вампира, уникального персонажа, а не «клона из клана».

Взгляд со стороны

Шабаш: Камарилья? Антиквариат из испуганных старейшин, которые охотятся за своими детьми и цепляются за славу, которая давно прошла. (Полонья, Архиепископ Нью—Йорка[1])

Независимые: Их неопределённый идеал «благо для всех Сородичей» заставляет их вовлекать вас в свои планы, а если вы не хотите этого, то становитесь врагом для них. Поэтому мы предпочитаем оставаться на своей стороне улицы. (Амброджино Джованни)

1 бывший, теперь город принадлежит Камарилье – прим. переводчика

В этом деле никто им не указ. Если юстициарий решил наказать кого–то за нарушение Традиций, то к нему не будет проявлено ни малейшей жалости. Юстициарии могут созвать конклав, если хотят свершить правосудие, однако с течением лет, когда их сила стала расти, к подобным мероприятиям стали прибегать все меньше и меньше. Юстициарии имеют право созвать конклав в любое время, чтобы укрепить своё правление или принять решение, ответственность за которое ни один из юсттициариев не желает на себя брать.

Юстициарий выбирается на 13 лет, и его действия могут быть оспорены лишь другим юстициарием. Если атмосфера накаляется, то один из противников может созвать конклав, так же его может созвать другой юстициарий, чтобы разрядить обстановку. Если же соперничающие юстициарии решат сражаться, мало кто из Сородичей сможет остаться в стороне от их противостояния.

Многие вампиры, как молодые, так и старые, негодуют по поводу власти, сосредоточенной в руках юстициариев, и того, как они ей злоупотребляют. Однако мало кто осмелиться открыто противостоять им, учитывая их возраст и ресурсы. В 1997 году произошло шокирующие исключение из этого правила, когда могучий юстициарий Носферату Петродон был убит неизвестными. Неизвестно, был ли это удар, направленный против самих юстициариев или чей–то очередной ход в Джихаде.

Архонты

Каждый юстициарий выбирает себе несколько прислужников, известных как архонты, которые действуют от его имени и во имя его целей. Если юстициарии – руки Внутреннего Круга, то архонты – пальцы этих рук. Ни один из юстициариев не может находиться везде, где он хочет или необходим, поэтому архонты делают их присутствие ощутимым, если не видимым. Архонты являются частью иерархии Камарильи, однако их не–жизнь не слишком отличается от не–жизни других Сородичей, и мало кто вне этой иерархии может распознать их, что делает архонтов идеальными наблюдателями. Некоторые Сородичи пытаются специально привлечь внимание архонтов в надежде, что те упомянут о них своим хозяевам. Это обычно влечёт за собой негативные последствия, так как попытки вызвать благосклонность чаще всего вызывают подозрение.

Архонты обычно выбираются из лучших служителей, а иногда из старейшины, которые имеют не слишком значительный статус. Подобное престижное назначение может продвинуть или разрушить карьеру Сородича в коридорах власти Камарильи. Иногда юстициарии избирают архонтов для специальной миссии, и иногда предпочитают политическое чутьё, прозорливость и умение известности.

Архонт обычно занимает свою должность столько, сколько это требуется юстициарию, или пока длится срок юстициария. Иногда новый юстициарий вновь назначает архонта, который служил его предшественнику, доводя до его сведенья, кто теперь его хозяин. Однако в большинстве случаев юстициарии предпочитают набирать новых архонтов, особенно если их предшественники оставили свои места при странных или печальных обстоятельствах.

Конклавы

Конклав – величайшее событие в политике Камарильи, или по крайне мере величайшее событие, в котором может быть заинтересован каждый вампир. Один американский Сородич описал своему потомку конклав как «собрание Государственной Комиссии, Высшей Палаты и оживлённое действие вместе взятые». Конклав – значительное событие для Сородичей Камарильи, собрание, на котором обсуждается и устанавливается будущая политика Камарильи, а так же основные положения касательно Маскарада и отношения смертных и Сородичей.

Любой из Сородичей, кто слышал о конклаве, может принять в нем участие. Подобное событие может длиться от нескольких часов до нескольких недель. Жители города, в котором проводится конклав, могут так ничего и не заметить, разве что гостиницах будут заняты все места. Однако конклавы так же довольно опасное предприятие: множество вампиров (из которых много кто является могущественными старейшинами), собравшихся в одном месте представляют из себя заманчивую цель для Шабаша или диаблеристов. Поэтому многие участники узнают о конклаве лишь за несколько ночей до его начала.

Лишь юстициари могут созвать конклав, и они делают это лишь по необходимости. Конклав обычно проводится в географическом районе, по которому следует принять большинство решений или с которым связаны наиболее актуальные проблемы. Прибывшие на конклав вампиры организуют собрание, на котором может говорить каждый, если заручиться поддержкой минимум двух его членов. Каждый член собрания рассматривается как отдельный голос при рассмотрении вопросов.

Конклавы обычно созываются, чтобы рассмотреть дело могущественного индивидуума, например князя, или серьёзное нарушение Традиций. Каждый Сородич может подать жалобу на конклаве и ожидать, что её рассмотрят. Князь может попросить кое–какого ослабления Традиций, чтобы справится с Шабашем или анархами или разрешить опасную ссору между двумя могущественными старейшинами.

На конклаве может быть объявлена кровавая охота на любого индивидуума, в том числе и князя, так же могущественный князь может быть снят со своей должности. Право на смещение князя в Камарилье даётся кому–либо крайне неохотно, юстициарий может быть и не в состоянии сместить его напрямую, однако он может созвать конклав, чтобы заставить князя отречься.

Любое действие, которое может быть расценено как серьёзное нарушение Традиций должно быть обсуждено на конклаве, чтобы избежать напрасных наказаний в будущем. На конклаве Шесть Традиций могут по–разному интерпретироваться, могут вноситься новые поправки или отменятся предыдущие. Многие князья просят о расширении своей власти, по поводу того, что может быть интерпретировано как нарушение Традиций, чтобы справиться с неуправляемыми Сородичами.

На конклаве обвиняемый Сородич может попытаться оправдаться, попросив об ордалии. Ордалия может представлять из себя любое испытание или задание ограниченное по времени. Если испытание не пройдено, юстициарий может назначить любое наказание. Если же преступление чересчур отвратительно, чтобы просить об испытании, обвиняемый может попросить о ритуальной дуэли с одним из своих обвинителей. Как и в случае с испытанием, условия дуэли могут быть какими угодно: дуэлянты могут биться, используя ритуальное оружие, с завязанными глазами, не используя Дисциплины и т. д.

После конклава князья обычно вознаграждают тех, кто голосовал за них и наказывают тех, кто этого не сделал. Некоторые Сородичи, ожидая гнева князя, стараются завести на конклаве новые знакомства и найти себе новое место для жительства. Другие стараются услужить князю настолько, насколько это возможно, надеясь, что их «лояльность» будет вознаграждена.

Далеко не каждый конклав созывается лишь в случае критического положения. Некоторые юстициарии организуют ежегодные конклавы, которые предоставляют возможность всем Сородичам, которые посетят их, встретиться и поговорить о делах за год. В течение последних десяти лет юстициарий клана Тореадор собирал конклав на выходные, близкие к Хэллоуину, так же каждые три года другой конклав проводится в Новом Орлеане. Эти встречи предоставляют вампирам Камарильи обсудить дела, которые касаются секты в целом, пообщаться с представителями своего клана и ранга, а так же просто увидеть новые лица и старых знакомых. Разумеется, по мере возрастания напора на многочисленных врагов секты многие Сородичи опасаются, что конклавы представляют из себя идеальную цель для нанесения ответного удара.

Внутренний Круг

Истинное ядро Камарильи, эта группа Сородичей встречается каждые 13 лет в Венеции, чтобы обсудить дела и развитие общества вампиров той мере, в какой эта группа способна диктовать свою волю расе бессмертных хищников. Во Внутреннем Круге присутствует по одному представителю от каждого клана, и обычно это старейший представитель клана, так как лишь он может изъявлять волю всего клана. Другие вампиры могут так же присутствовать на этих встречах и высказываться, однако право голоса всегда остаётся за этими старейшинами.

Одной из самых важных целей Круга является назначения юстициариев, по одному на каждый из семи кланов. Назначение обычно представляет из себя длительный процесс, так как каждый из кланов хочет занять наиболее выгодную для себя позицию. Обычно, когда голосование заканчивается, проигравшим достаётся слабый или слишком молодой юстициарий, которого могут игнорировать в течение всех его 13 лет правления. Назначаются обычно наиболее многообещающие кандидаты или те, кем по мнению Круга легко манипулировать. Однако последний тип кандидатов иногда способен проявить неожиданную инициативу и даже укусить руку, которая их кормит.

БРУХА

Клан Бруха в основном состоит из бунтарей, как идейных, так и безыдейных. Индивидуалистичные, искренние и буйные, Бруха придают огромное значение социальным изменениям, и среди представителей клана имеются некоторые из наиболее жестоких Сородичей Камарильи. Большинство прочих вампиров считают Бруха не более чем бандитами и негодяями, но истина в том, что подлинная страсть лежит за пределами досягаемости подобных обвинений.

Сородичи Бруха лелеют любимые страсти и цели, которые защищают с силой и яростью. Некоторые Бруха следуют за обаятельными представителями своего клана, в то время как другие предпочитают позицию вопиющего, вызывающего индивидуализма. У клана богатая история, в которой было множество поэтов–воинов, и он сохранил эту концепцию и в нынешние ночи; многим Бруха нравится высказать свою идею, а затем отдаться порыву разрушения, чтобы проиллюстрировать свою точку зрения.

Любовь Сброда к переменам объединяет их, путь и непрочно, в еженощных крестовых походах. При появлении общего врага Бруха со значительно отличающимися идеалами объединятся, чтобы вместе противостоять недругу. Однако, после того, как враг повержен, все обязательства отзываются и дело идёт дальше, как обычно.

Распространённая идея Бруха связана с созданием вампирской «Утопии» — или воссозданием мифической, уже существовавшей в былые ночи, — хотя у каждого Бруха имеется собственное мнение о том, чем же является эта Утопия.

Для внедрения своих идей Бруха полагаются на хаос и перевороты, и для Сброда допустима определённая свобода действий, которой нет у других кланов. По сути, от Бруха почти ожидают, что они будут непредсказуемыми и агрессивными; этот стереотип с пользой используется многими убедительными и красноречивыми представителям клана, которым необходимо

прибегать к насилию при продвижении своих аргументов.

Уважаемые за свои боевые качества и готовность встать под знамя, Бруха — это физическая сила Камарильи. Однако в последнее время многие неонаты Бруха начали считать, что их роль в Камарилье — создание собственной организации, и в клане начались немалые беспокойства. Другие Сородичи полагают, что Бруха первыми покинут Камарилью. Сами Бруха тоже верят в это…

Прозвище: Сброд.

Секта: Если забыть о демагогии, большинство Бруха состоит в Камарилье. Сородичи Бруха также поддерживают и анархов, возможно, больше, чем Камарилью. Поэтому среди анархов больше Бруха, чем представителей других кланов вместе взятых.

Внешность: По внешности Бруха серьёзно различаются, хотя многие предпочитают радикальные стили и внешний вид. Если вы верите в стереотипы, то у типичного Бруха байкерская куртка, изорванные джинсы, военные ботинки и устрашающий гребень жёстко уложенных волос. На самом деле, лишь немногие Бруха соответствуют этому образу. Молодёжная, модная одежда и броские стрижки встречаются у многих Бруха, но немалое их число предпочитает элегантный стиль одежды, который заставляет окружающих воспринимать их всерьёз. В итоге внешний вид Бруха сообщает о его склонностях: головорез–скинхед скорее всего будет явным мятежником и анархистом, а носящий очки педант в твидовом костюме, вероятно — реформатор или либерал. Однако следует заметить, что с учётом склонности Бруха к нонконформизму, любые предположения об их идеалах, сделанные на основании внешности, будут потенциально опасными. Бруха выглядят так, как им хочется.

Убежище: Всюду, где им понравится. Или вы собираетесь велеть им убраться?

Бруха в куда большей мере, чем любой иной клан, предпочитают компанию других вампиров, и одно убежище может быть домом для целой группы вампиров. Сородичи Бруха также обустраивают многочисленные сторожки и пристанища, поскольку их наполненное конфликтами существование делает одно убежище непригодным для обитания. Некоторые неонаты Бруха даже придерживаются городской практики вторжения в дома, Доминируя или убивая жильцов дома и захватывая помещение. Однако, подобно многим другим устремлениям, захват дома редко удовлетворяет интересы Сброда, и вампиры часто двигаются дальше, как только им надоедает данное место.

Происхождение: Бруха предпочитают тех, кто в той или иной форме любит перемены, и часто набирают новичков в колледжах, политических объединениях или среди подавляемых меньшинств. Молодые Бруха могут иметь любое происхождение и у них часто бывает любимая цель или вопрос, имеющий для них невероятное значение. Среди Бруха встречаются все виды инакомыслящих, от анархистов, бросающих бомбы с мотоциклов, до громогласных фашистов и радикалов–нигилистов. Разумеется, это является причиной крайней дезорганизованности клана — ненависть Бруха друг к другу часто бывает куда более яростной, чем ненависть к тем, кому они совместно противостоят.

Создание персонажа: У Бруха часто бывают концепции, связанные с насилием и преступлением, но точно также они могут быть умными и опытными в общении. Натуры и Маски у них как правило бывают агрессивными и похожими, поскольку эмоции Бруха обычно написаны у них на лице. В клане преобладают Физически одарённые персонажи, но некоторые предпочитают Умственные Атрибуты. Точно также, у них в почёте Навыки, вслед за которыми следуют Познания. Персонажу Бруха могут подходить любые Дополнения, многочисленные представители клана выбирают Связи, Союзников или Стадо. Лишь очень немногие Бруха выбирают Менторов.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Могущество, Присутствие.

Слабость: Пламенная страсть — это и благословение, и проклятие Бруха. Пусть они и легко загораются делом, точно также быстро они впадают и в безумие. Разумеется, Бруха яростно отрицают эту склонность легко возбуждаться и становятся весьма враждебными, когда их обвиняют в подобном. Сложность любых бросков на сопротивление безумию для представителей клана Бруха увеличивается на два по сравнению с нормальной.

Организация: Клан Бруха слишком раздроблён и раздираем междоусобицами, чтобы быть по–настоящему организованным, и не бывает никаких формальных собраний клана. Существуют два вида сборищ, посещаемых членами клана — Дебаты и Рейвы. Дебаты есть дебаты — неформальные собрания Бруха (и других мятежников, как Сородичей, так и смертных), на которых любой, кто способен орать достаточно громко, может огласить своё мнение. Рейвы, получившие название в честь зародившихся в Англии техно–дискотек, это общественные собрания, проходящие под прикрытием крупных музыкальных или развлекательных сборищ. Одно обычно следует за другим, и сообщения о месте проведения собраний как правило запрятаны в объявлениях уже идущего собрания. Эти собрания почти неизбежно перетекают в мятежи, ещё сильнее подтачивая организационную базу клана.

Линии крови: Антитрибу Бруха из Шабаша, по иронии, являются практически оплотами стабильности. В секте, посвятившей себя хаосу и разрушению, Бруха — почти самые надёжные из чудовищ, составляющих Шабаш. Их считают не столько страстными бунтовщиками, сколько жестокими ударными частями. Бруха Шабаша обычно менее интеллигентны и прозорливы, чем их братья и сёстры из Камарильи. Их высшие цели отбрасываются прочь ради обещаний новых разрушений.

Цитата: *Думай сам за себя, или сдохни. Меня устроит любой из вариантов.*

Стереотипы

Ассамиты: Это яблочко упало слишком далеко от дерева, чтобы у него было место в нашем мире.

Последователи Сета: Скользкие ублюдки. Хотел бы я знать, что они скрывают, если то, что они не стесняются показывать, настолько отвратительно.

Гангрел: Они хорошо сражаются и они готовы сложить головы за то, во что верят. Может, мы присоединимся к ним, если они уйдут из Камарильи. Или может, мы уйдём первыми…

Джованни: Я не знаю, чем именно они занимаются, но если это связано с мертвецами, вряд ли там что–то хорошее.

Ласомбра: Когда имеете дело с этими Сородичами, бейте первыми и задавайте вопросы потом, или они уболтают вас до того, что вы перережете собственную глотку.

Малкавиан: Они совершенно чокнутые, но хотя бы не начинают вас сразу же ненавидеть просто за то, кем вы являетесь.

Носферату: Хех! Ну, они бьют так же больно, как и мы, и они знают обо всём, так что, наверное, просто лучше держаться с ними повежливее. В конце концов, этим несчастным ублюдкам нужны любые друзья, каких они только способны заполучить.

Равнос: Только прикоснись к моим шмоткам, и я вырву твоё грёбаное сердце, европейское отребье.

Тореадор: Бывало такое, чтобы кто–нибудь из этих Сородичей хоть когда–нибудь что–нибудь делал? Или они просто каждую ночь сидят и язвят друг над другом?

Тремер: Ну, это типа как кто–то дал Становление кучке фанатов D&D и сказал им, что их магия существует по–настоящему.

Цимисхи: Бейте их или держитесь подальше. Единственная, с которой мне довелось иметь дело, выглядела более достойной доверия, чем большинство «Сородичей» Камарильи, но не могу не думать, что это только потому, что ей что–то было от меня нужно.

Вентру: Они — фашистские ублюдки и абсолютные ханжи, как и все, наделённые хотя бы крохами власти. Мой сир говорит, что когда–то давно они поимели нас. Расплата будет жестокой, суки.

Каитиффы: У меня есть парочка друзей среди Бесклановых. Мы — единственный клан, который относится к этим бедолагам как к равным.

Камарилья: Меньшее из двух зол — они хотя бы организованы получше Шабаша.

Шабаш: Но опять–таки, в том, что касается решительных действий…

Гангрел

Среди вампиров Гангрелы, возможно, более всего близки к своей внутренней природе. Эти бродяги–одиночки с презрением отвергают ограничения общества, предпочитая комфорт дикой природы. Неизвестно, каким образом им удаётся избегать ярости оборотней; возможно, это как–то связано с тем, что Гангрелы и сами умеют превращаться. Когда человек говорит о вампире, превратившемся в волка или летучую мышь, он скорее всего говорит о Гангреле.

Подобно Бруха, Гангрелы — неистовые воины; в отличие от Бруха, источник неистовства Гангрелов — не бунтарская ярость, а животные инстинкты. Они — одни из самых хищных Сородичей, и они обожают отдаваться возбуждению охоты. Гангрелы обладают тонким пониманием Зверя в собственных душах и предпочитают проводить свои ночи в единении с животными, которых так напоминают. По сути, Гангрелы настолько близки к своему Внутреннему Зверю, что после погружения в безумие черты животных часто проявляются на их телах.

Сам клан мало контактирует с другими Сородичами (или же он просто не заинтересован в этом).

Возможно, это из–за желания избегать силков Джихада, но с куда большей вероятностью — просто результат отсутствия интереса. Без сомнения, Гангрелов в целом считают тихими, неразговорчивыми и замкнутыми. Хотя в этом и не больше истины, чем в любом другом стереотипе, клан как таковой демонстрирует мало склонности к показухе, встречающейся среди Тореадоров или Вентру.

Гангрелы тесно связаны с Ромами, или цыганами, и переняли многие из фигур речи и повадок этого народа. Ходят слухи, что Ромы произошли от Патриарха, основавшего клан Гангрел. И поэтому, по слухам, на любого Сородича, нанёсшего вред цыгану или давшему ему Становление, обрушится гнев Древнего. Естественно, что вампи-

ры клана Равнос игнорируют этот мифический запрет, поэтому Гангрелы и Равнос испытывают друг к другу веками копившуюся ненависть.

Прозвище: Дикари.

Секта: Клан Гангрел номинально входит в состав Камарильи, но существует также и значительное число Гангрелов Шабаша. Большинство Гангрелов обращают мало внимания на секты, и во время недавних Сборищ Гангрелов поднялся ропот о полном отделении от Камарильи. [1]

Внешность: Суровый стиль жизни Гангрелов и отсутствие интереса к моде часто приводит к тому, что они выглядят оборванными и дикими. Добавьте к этому черты животных, распространённые в клане, и Гангрелы иногда начинают выглядеть откровенно устрашающе. Некоторые смертные и Сородичи находят в Гангрелах определённую хищную красоту, но это может привести к опасно неверной оценке намерений Гангрела.

Убежище: У Гангрелов часто отсутствуют постоянные убежища, и они спят в любом месте, где получается найти укрытие от солнца. Гангрелы, достаточно хорошо владеющие Дисциплиной Превращение, спят прямо в земле, укрываясь в парках и иных местах с естественным ландшафтом. Хотя многие Гангрелы предпочитают обитать в глуши и странствовать с места на место, они так же уязвимы для нападений оборотней, как и прочие Сородичи, поэтому часто вынуждены оставаться в пределах города.

Происхождение: Гангрелы дают Становление по самым разным причинам, как и большинство Сородичей, но не передают Проклятие легко и часто. Если уж делать обобщения, то можно сказать, что Гангрелы предпочитают давать Становление одиночкам, которые обладают физической и эмоциональной стойкостью, чтобы пережить шок Изменения. Обучение сира — то незначительное, что имеет место быть — обычно бывает грубым и жёстким; большинство Гангрелов должны исследовать превратности не–жизни самостоятельно.

Создание персонажа: У Гангрелов часто бывают похожие Натуры и Маски, поскольку в достижении своих целей они редко полагаются на ухищрения. Среди Гангрелов широко распространены Физические Атрибуты и Таланты или Навыки. У них часто бывают Дополнения Союзники (цыгане) или Ментор, но редко — высокие уровни Влияния или Ресурсов.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Стойкость, Превращение.

Слабость: Гангрелы очень близки ко Внутреннему Зверю; когда они поддаются ему, он оставляет отметины на их телах. Всякий раз, когда Гангрел впадает в безумие, он получает характерную черту животного. Черта определяется игроком и Рассказчиком; это могут быть уши с кисточками, шкура, хвост, кошачьи глаза, рычащий голос, звериные клыки, или даже чешуя или перья. Получение каждых пяти таких черт навсегда уменьшает один из Социальных Атрибутов Гангрела на единицу.

Организация: У Гангрелов нет никакой достойной упоминания настоящей организации. Вампирам, достигшим древнего возраста или совершившим прославленные деяния, выказывают уважение, хотя молодёжь ни в коем случае не раболепствует перед ним. Дикари иногда собираются группами, это называется «Сборищами»; в ходе подобных празднеств вампиры пляшут, пируют и делятся историями о своих странствиях. Споры между Гангрелами часто улаживаются посредством ритуальных боёв до первой крови или признания поражения; пусть эти схватки и яростны, они редко приводят к Окончательной Смерти проигравшего. Гангрелы обычно охотятся поодиночке, хотя иногда двое или больше Гангрелов объединяются в своего рода котерию («прайд» или «стаю»).

Линии крови: В Шабаше существуют две линии крови: Сельские Гангрелы (по большей части похожие на основную ветвь клана) и Городские Гангрелы (владеющие ДисциплинамиСтремительность, Затемнение и Превращение). Обе линии крови встречаются лишь в Шабаше.

Цитата: *Ты подарил мне достойную охоту, смертный. Но теперь погоня закончена.*

Стереотипы

Ассамиты: Шакалы, изображающие из себя львов.

Бруха: Как много ярости, как мало результатов.

Последователи Сета: От них несёт болезнью даже хуже, чем от большинства из нас. Но, вообще–то, все мы — трупы.

Джованни: Какая разница? Какое им до нас дело?

Ласомбра: Честные ублюдки. Компетентные ублюдки. Тем не менее, ублюдки.

Малкавиан: Или им известны величайшие тайны, или они всех нас считают за дураков. Но в любом случае я держусь от них подальше.

Носферату: Мудрые наблюдатели и полезные союзники. Но я бы не стал устраивать своё логово в рассаднике заразы.

Равнос: То, что эти бесчестные сволочи смеют заявлять, что приходятся нам роднёй — оскорбление.

Тореадор: Бесполезный мусор.

Тремер: Они не вампиры, как бы ни пыжились. Расплата просто отложена.

Цимисхи: Бесполезный мусор.

Вентру: Их глупые интриги обеспечивают остальных занятием, поэтому мы пока терпим их.

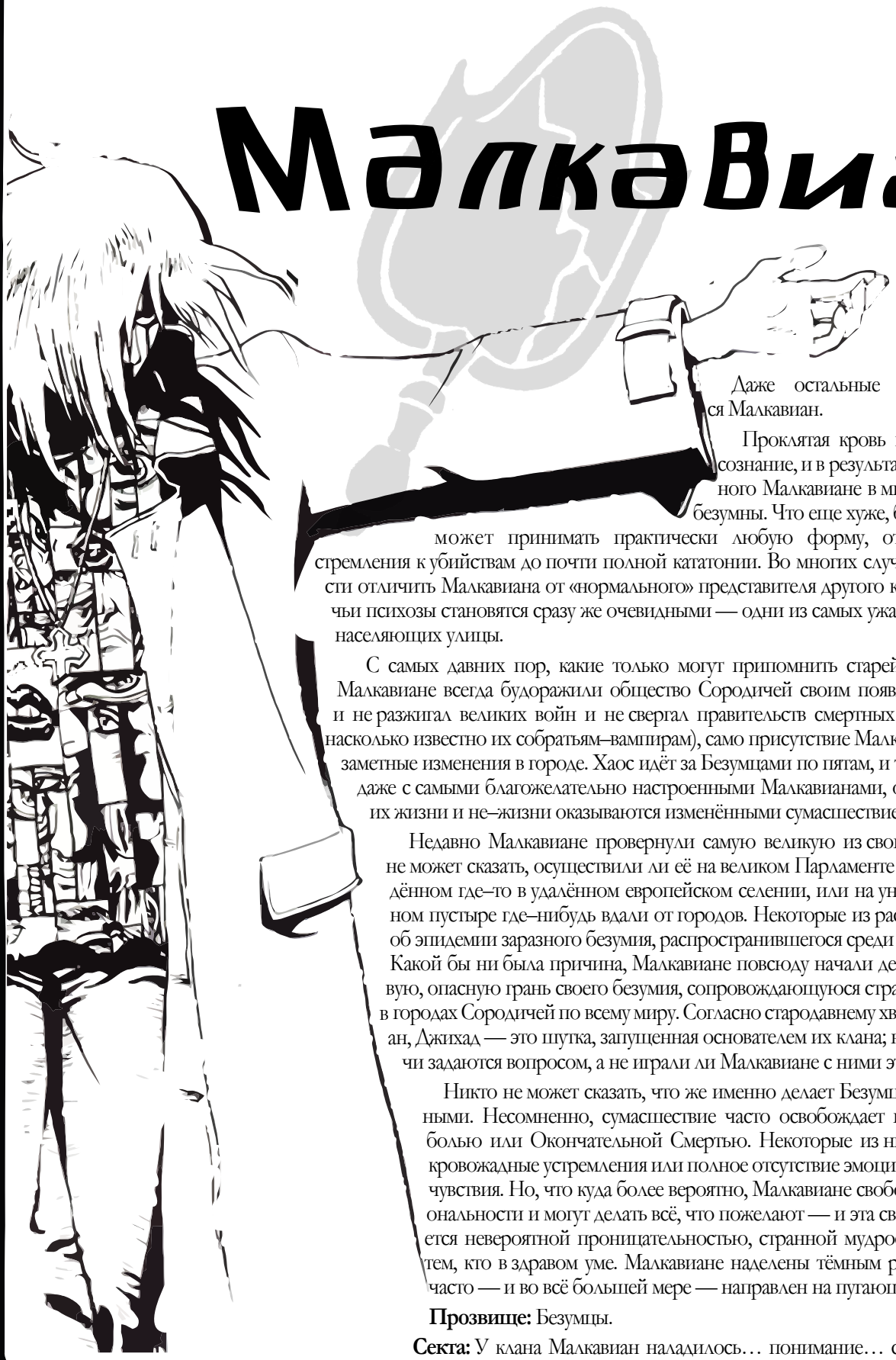
Каитиффы: Мы повинны в существовании многих из этих бедолаг. Но в итоге они должны сами устраивать свою не–жизнь.

Камарилья: Кровавый ветер предвещает надвигающийся ураган; быть может, пришло время покинуть хижину, пока она не рухнула на нас.

Шабаш: Мы остаёмся и уходим, щадим и убиваем по своему выбору, о Чёрная Рука.

1 В 1999 году клан объявил о своём выходе из Камарильи, и большинство Гангрелов покинули эту секту — прим. переводчика

Малкавиан



Даже остальные Проклятые боятся Малкавиан.

Проклятая кровь клана отравила их сознание, и в результате этого все до единого Малкавиане в мире — неизлечимо безумны. Что еще хуже, безумие Малкавиан может принимать практически любую форму, от всеподавляющего стремления к убийствам до почти полной кататонии. Во многих случаях нет возможности отличить Малкавиана от «нормального» представителя другого клана. Те немногие, чьи психозы становятся сразу же очевидными — одни из самых ужасающих вампиров, населяющих улицы.

С самых давних пор, какие только могут припомнить старейшие из Каинитов, Малкавиане всегда будоражили общество Сородичей своим появлением. Хотя клан и не разжигал великих войн и не свергал правительств смертных (по крайней мере, насколько известно их собратьям–вампирам), само присутствие Малкавиан вызывает незаметные изменения в городе. Хаос идёт за Безумцами по пятам, и те, кто связываются даже с самыми благожелательно настроенными Малкавианами, обнаруживают, что их жизни и не–жизни оказываются изменёнными сумасшествием Каинита.

Недавно Малкавиане провернули самую великую из своих «шуток». Никто не может сказать, осуществили ли её на великом Парламенте Малкавиан, проведённом где–то в удалённом европейском селении, или на унылом и заброшенном пустыре где–нибудь вдали от городов. Некоторые из рассказов повествуют об эпидемии заразного безумия, распространившегося среди потомков Малкава. Какой бы ни была причина, Малкавиане повсюду начали демонстрировать новую, опасную грань своего безумия, сопровождающуюся странными событиями в городах Сородичей по всему миру. Согласно стародавнему хвастовству Малкавиан, Джихад — это шутка, запущенная основателем их клана; некоторые Сородичи задаются вопросом, а не играли ли Малкавиане с ними эту шутку всё время.

Никто не может сказать, что же именно делает Безумцев настолько опасными. Несомненно, сумасшествие часто освобождает их от страха перед болью или Окончательной Смертью. Некоторые из них демонстрируют кровожадные устремления или полное отсутствие эмоций, в том числе и сочувствия. Но, что куда более вероятно, Малкавиане свободны от оков рациональности и могут делать всё, что пожелают — и эта свобода сопровождается невероятной проницательностью, странной мудростью, недоступной тем, кто в здравом уме. Малкавиане наделены тёмным рассудком, который часто — и во всё большей мере — направлен на путающие цели.

Прозвище: Безумцы.

Секта: У клана Малкавиан наладилось… понимание… с Камарильей. Они в меньшем количестве также представлены и в Шабаше, где путают даже собствен-

ных товарищей по стаям своими проявлениями сумасшествия. Но, когда доходит до дела, их истинная верность выходит за границы сект. Когда придёт Геенна, никто не может с уверенностью сказать, на чьей стороне будут Малкавиане.

Внешность: Спектр Малкавиан — от устрашающих психопатов до во всех смыслах обычных существ, а иногда то и другое вместе. Подобно серийным убийцам, они могут быть кем угодно — разговаривающим с собой заскорузлым бомжом, милым, но тихим соседом, музыкантом на грани самоубийства. Эти вампиры необычайно преуспели в хитрости и редко демонстрируют кому–либо иное лицо, кроме того, которое желают показать окружающим.

Убежище: Безумцы в целом выбирают любое убежище, которое им по вкусу, хотя довольно многие находят, что им по душе старые больницы и плохо финансируемые психиатрические лечебницы. Многим из них нравится общество несчастных смертных, и они предпочитают трущобы и приюты более уединённым убежищам.

Происхождение: Малкавиане выбирают себе потомков изо всех слоёв общества и по самым разным причинам. Любого могут избрать для продвижения извращённых целей сира, хотя большинство Безумцев предпочитают давать Становление тем, кто уже близок к (или уже подвержен) Безумию. Большинство прочих вампиров полагают, что Малкавиане дают Становление потомкам по своему капризу; однако почти все Безумцы обнаруживают, что выполняют некое едва уловимое «предназначение», всю меру которого никто — даже их сиры — не способен полностью объять.

Создание персонажа: Малкавиане могут быть самых разных видов и размеров, но у многих из них — первичные Умственные Атрибуты, соответствующие хвалёной мудрости и проницательности клана. Помимо этого, можно лишь гадать, какими Чертами будет наделён Малкавиан — при широком спектре их концепций и происхождений, эти сумасшедшие вампиры могут быть кем угодно. Где угодно.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Помешательство, Затемнение.

Слабости: Все до последнего Малкавиане неизлечимо безумны, в той или иной форме. Некоторые считают это проклятием крови, хотя другие Безумцы называют это особым благословением, даром прозрения. При создании персонажа-Малкавиана игрок к моменту Становления должен выбрать хотя бы один Психоз для этого персонажа; этому Психозу можно временно противостоять с помощью Силы Воли, но его никогда нельзя будет побороть окончательно.

Организация: Иерархия Малкавиан, если таковая вообще существует, не поддаётся описанию. Большинство из них просто предоставляют друг другу существовать, как им нравится, из ночи в ночь. Но время от времени, в моменты великой нужды, Малкавиане демонстрируют потрясающую способность действовать сообща, даже без какого–либо заметного руководства — а иногда и без заметного общения. Как один, они выходят из своих изолированных прибежищ; как один, они начинают заниматься имеющейся проблемой. А когда она перестаёт быть проблемой, они возвращаются к своим обычным занятиям. Если клан Малкавиан в целом и участвует в каких–то интригах, они непостижимы для чужаков — что, может быть, и к лучшему.

Стереотипы

Ассамиты: Что ж. Значит, это случилось.

Бруха: Я бы хотел полюбить вашего среднестатистического Бруха, но его черепушка настолько тверда, что он не способен расколоть ее и добраться до той славной штуки внутри, о существовании которой они даже не подозревают. Так что забудем о них.

Последователи Сета: Я не могу их понять. Разве они еще не безумны? Разве они не понимают, что они видели? Черт побери. Черт побери…

Гангрел: Они не животные, не важно, что они сами говорят. Загляните под кожу трупа, затем под слой звериных мыслей, и что же вы там найдете. Секрет, страшнее чем у человека, трупа или животного. Да? Да!

Джованни: Какую цену эти идиоты платят за свои вчерашние слухи? Это вчерашние новости, любой может узнать их, если прислушается, а Джованни продали за них свои души, чтобы теперь называть это своим «большим секретом». Пфе.

Ласомбра: (Взрыв беспомощного истерического хихиканья, разрастающегося до смеха в полную глотку.)

Носферату: Они в достаточной мере умертвили собственную плоть, чтобы пробиться сквозь стену иллюзий по другую сторону восприятия. Они взялись за дело, но кто знает, останется ли от них что–нибудь, когда они доберутся туда?

Равнос: Говорите, что мы питаем иллюзии? Сходите–ка лучше взгляните на Равнос.

Тореадор: Марионетки, дергающие себя за ниточки, или предлагающие их любому, кто пожелает заставить их танцевать.

Тремер: Они. Напали. На наш. След.

Цимисхи: Пингвины. Они решили, что очень любят воду и обменяли свои крылья на ласты. И они были так близки…

Вентру: Они никогда не признают этого, неважно, кто пытается им это передать. Ну не говорите, что мы вас не предупреждали.

Каитиффы: Из их рядов подымится вестник.

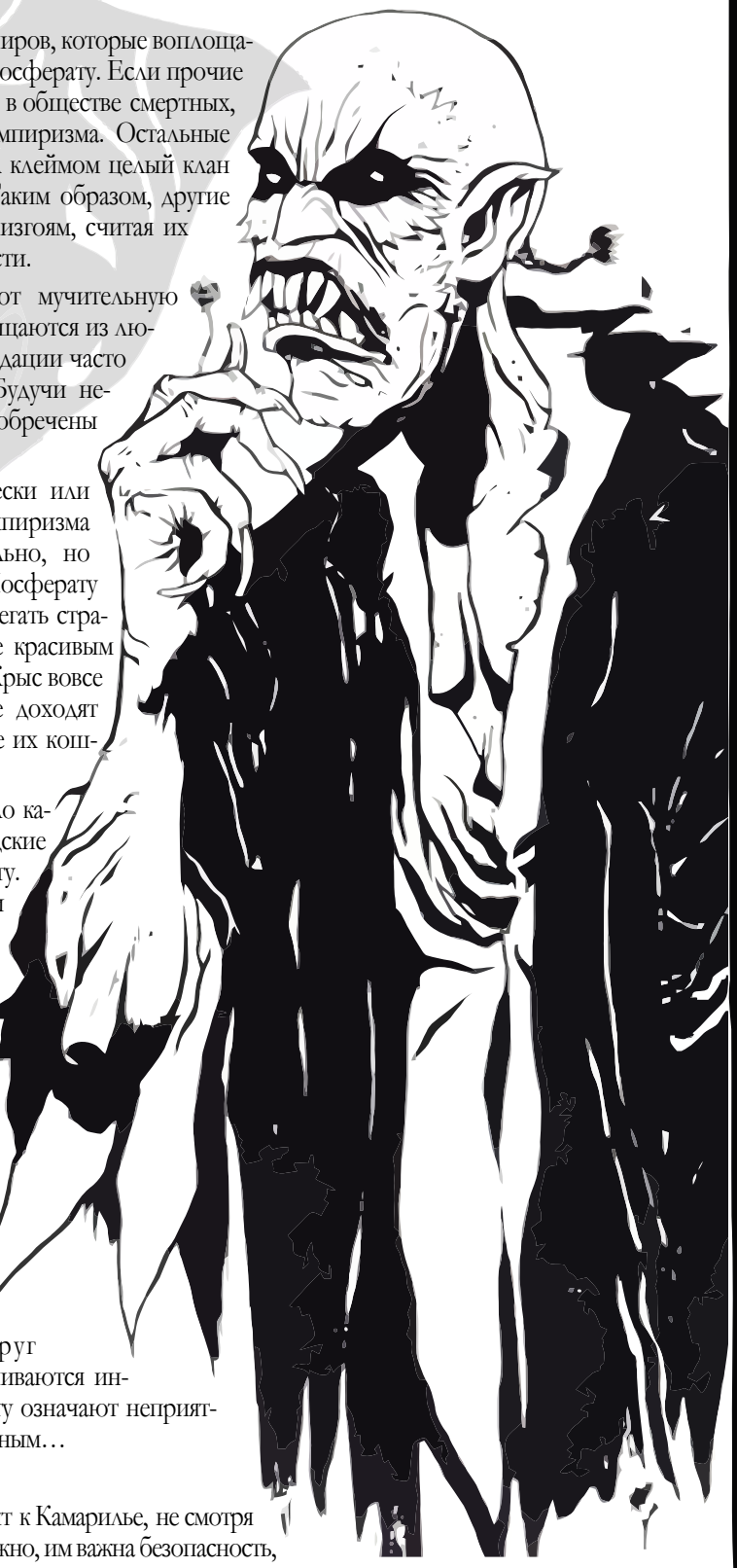
Камарилья: Это вроде «Призрака из Дома на Холме», и вы никак не можете дождаться финала, где они просыпаются и понимают, кто они на самом деле!

Шабаш: Все гораздо веселее, если не тужиться так усердно.

Линии крови: До того, как Дисциплина Помешательство словно зараза, распространилась по клану (около 1997–ого года), значительное число Малкавиан выражали свои таланты по искажению разума посредством Дисциплины Доминирование. Лишь немногие Малкавиане не попали под сдвоенную волну безумия, обрушившуюся на клан, и по–прежнему владеют этой способностью вместо Помешательства. Остальная часть клана не уделяет ответвлениям особого внимания; по сути, за очень редкими исключениями, Малкавиане вообще не проводят разницы между данной линией крови и кланом в целом.

Цитата: *Смейтесь, если хотите. Считайте, что вы намного умнее, чем несчастный сломленный сумасшедший. Неважно. Но подумайте над этим: вы — мёртвое существо, как и я. Вы умерли и возродились… вот этим. Что делает вас и меня разными? Очень просто — я помню, что видел, когда был полностью и воистину мёртв. Вы бы тоже сошли с ума.*

НОСФЕРАТУ



Потомков Каина зовут «Проклятыми», и нет других вампиров, которые воплощали бы это понятие более полно, чем несчастные из клана Носферату. Если прочие вампиры по–прежнему похожи на людей и могут обитать в обществе смертных, то Носферату искажены и обезображены проклятием вампиризма. Остальные Сородичи с содроганием говорят о том, что Каин отметил клеймом целый клан из–за чудовищных деяний его Патриарха – основателя. Таким образом, другие Дети Каина относятся к Носферату с отвращением, как к изгоям, считая их омерзительными и общаясь с ними лишь при необходимости.

После Становления потомки Носферату переживают мучительную трансформацию, когда в ходе последующих недель превращаются из людей в отвратительных чудовищ. Кошмар физической деградации часто приводит и к сопутствующей психологической травме. Будучи неспособными бродить среди смертных, Носферату навеки обречены обитать в подземных тоннелях и катакомбах.

Носферату часто выбирают для Становления физически или эмоционально искажённых людей, видя в проклятии вампиризма возможные средства по спасению смертных. Поразительно, но в этом убеждении, похоже, есть доля истины. Многие Носферату на удивление рассудительны и практичны и способны избегать страстей, порывов и приступов гнева, свойственных их более красивым собратьям. Но из–за этого присутствие Канализационных Крыс вовсе становится более приятным; некоторые Носферату даже доходят до того, что наслаждаются потрясением и ужасом, которые их кошмарная внешность вызывает у окружающих.

Носферату — воплощение мастера по выживанию. Мало какие существа, как смертные, так и не–мёртвые, изучили городские переулки и тёмные углы настолько хорошо, как Носферату. Вдобавок, Носферату отточили искусство подкрадывания и подслушивания; они берут за правило следить за текущими слухами и делами — не только ради удовольствия, но и ради выживания. Несравненные торговцы информацией, они могут запрашивать высокую цену за свои знания. Используя Дисциплину Затемнение, Носферату подслушивают чужие разговоры, оставаясь незамеченными, или присутствуют на «секретных» совещаниях. Если Сородич желает узнать о городских делах и обитателях, он должен спросить у Носферату.

И, наконец, тысячелетия, в течение которых они делили общее уродство и чужие оскорбления, породили крепкие узы между этими чудовищами. Носферату избегают споров и войн, свойственных другим кланам, предпочитая действовать сообща. Они относятся друг к другу с безукоризненной вежливостью и свободно обмениваются информацией между собой. Неприятности с одним Носферату означают неприятности со всеми ими — и это может оказаться весьма неприятным…

Прозвище: Канализационные Крысы.

Секта: Как ни удивительно, но клан в целом принадлежит к Камарилье, не смотря на очевидные сложности при поддержании Маскарада. Возможно, им важна безопасность,

обеспечиваемая членством; возможно, они просто хотят, чтобы остальные кланы оставались в пределах радиуса наблюдения. Тем не менее, значительное число Носферату присутствует в Шабаше или просто считает себя отшельниками (не принадлежащими ни к одной секте).

Внешность: Нет двух Носферату, которые выглядели бы одинаково, но все они отвратительны на вид. Разинутые клыкастые пасти, опухоли, дыры вместо носов, уши, словно у летучей мыши, скошенные лысые головы, искривлённые позвоночники, когти, сморщенные шкуры, гнойные язвы и перепонки между пальцами — вот лишь несколько возможных уродств, встречающихся у Носферату. Проживание в канализации и склепах обычно гарантирует, что большинство Носферату пахнет так же приятно, как и выглядит.

Убежище: Уродство заставляет большинство Носферату искать убежища подальше от людских глаз, на кладбищах, заброшенных складах и в подвалах. В крупных городах целые выводки Носферату находят укрытие в канализации и метро. Эти «владения», особенно старые, зачастую бывают куда больше, чем способны вообразить люди или Сородичи — подземные лабиринты, протянувшиеся глубоко во тьму и охраняемые чудовищными гулями. Даже князья относятся ко владениям Носферату с осторожностью.

Происхождение: Носферату выбирают своих потомков из числа изгоев общества: отщепенцев, психически больных и безнадёжно антисоциальных. Иногда мстительный Носферату выбирает прекрасного, тщеславного смертного, чтобы затем радостно наблюдать, как Проклятие вступает в свои права.

Создание персонажа: У Носферату может быть любая концепция, но часто они происходят из числа одиночек, изгоев и бродяг. Физические или Умственные Атрибуты часто являются первичными (Социальные редко бывают чем–то иным, кроме как третичными!). В клане высоко ценится Скрытность, а Выживание позволяет Канализационной Крысе найти укрытие в трущобах, предпочитаемых Носферату. Иногда Носферату выбирают Слуг в виде гулей–животных или даже одного–двух человеческих Союзников, но в целом Дополнения явно не преобладают в клане.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Могущество, Затемнение.

Слабости: Как уже упоминалось, Носферату абсолютно отвратительны на вид. У всех Носферату значение Внешности равно нолю — на листе персонажа зачеркните одну точку, даваемую автоматически. Они также не могут поднимать значение Внешности за счёт очков опыта. Большинство Социальных действий, основанных на первом впечатлении — за исключением запугивания и тому подобного — автоматически оказываются неудачными.

Организация: Хотя у Носферату и нет жесткого протокола, которым славятся кланы вроде Тремер и Вентру, их общее уродство приводит к невероятному клановому единству. Избегаемые и порицаемые другими существами, Носферату держатся вместе, в равной мере принуждаемые и необходимостью, и одиночеством.

Линии крови: Как и у множества других кланов, у Носферату есть антитрибу в Шабаше, но эта ветвь не слишком отличается от основной массы клана, за исключением идеологии. Потомки определённых сиров иногда отмечены «знаковыми» уродствами, но мало кто отличается в достаточно серьёзной мере.

Цитата: *Подойди сюда, малыш, как насчёт поцелуйчика? [влажный, свистящий кашель] В чём дело? Большой страшный трахарь теперь испугался? Не слишком нравится быть жертвой, а? Ну, тебе стоит привыкать, потому что ты еще и половины не видел!*

Стереотипы

Ассамиты: Дело дрянь. Настоящая, мать вашу, дрянь. Вываляйтесь в нечистотах; может, они не захотят вас кусать.

Бруха: Они много говорят о равенстве, равноправии и прочей фигне, но их передёргивает так же, как и остальных.

Последователи Сета: Чего у них есть такого, что нам нужно? Деньги? Ха. Стильные шмотки? Ха. Удобная квартира? Ха. Любовники?! Ха!!! Нельзя испоганить то, что и так грязное, слизняки.

Гангрел: Они понимают — больше, чем остальные, в любом случае. Мы мало говорим, а молчание бывает красноречивее любых слов.

Джованни: Знаете этот запах, которым тянет от моей кожи после хорошего дождя? У Джованни, с которым мне доводилось встречаться, так несло изнутри. Я чуял, как этим шибало из его рта, когда он подкатывал ко мне насчёт «партнёрства».

Ласомбра: Злобные, злобные ублюдки. Находясь рядом с ними, нельзя доверять даже теням. Они не сдаются первыми или легко, уж это точно.

Малкавиан: В воздухе несёт чем–то поганым, и это не мы. Наблюдайте за ними, следите, чем они заняты. Когда вы больше не можете их видеть, убегайте или прячьтесь.

Равнос: Их легко не принимать всерьёз. Слишком, слишком легко не принимать всерьёз. Я начинаю думать, что здесь мы допустили крупную, крупную ошибку…

Тореадор: Эти мешки с дерьмом легко позволяют себя иметь, верно?

Тремер: Вы действительно думаете, что абракадабра и глаз тритона позволят вам доплыть до конца вашего Джихада? Удачно повеселиться в аду.

Цимисхи: В теории я способен оценить их идею о том, чтобы быть чудовищами от начала и до конца. В некотором роде, без претензий. Но на практике они — ублюдочные подонки, и я их ненавижу.

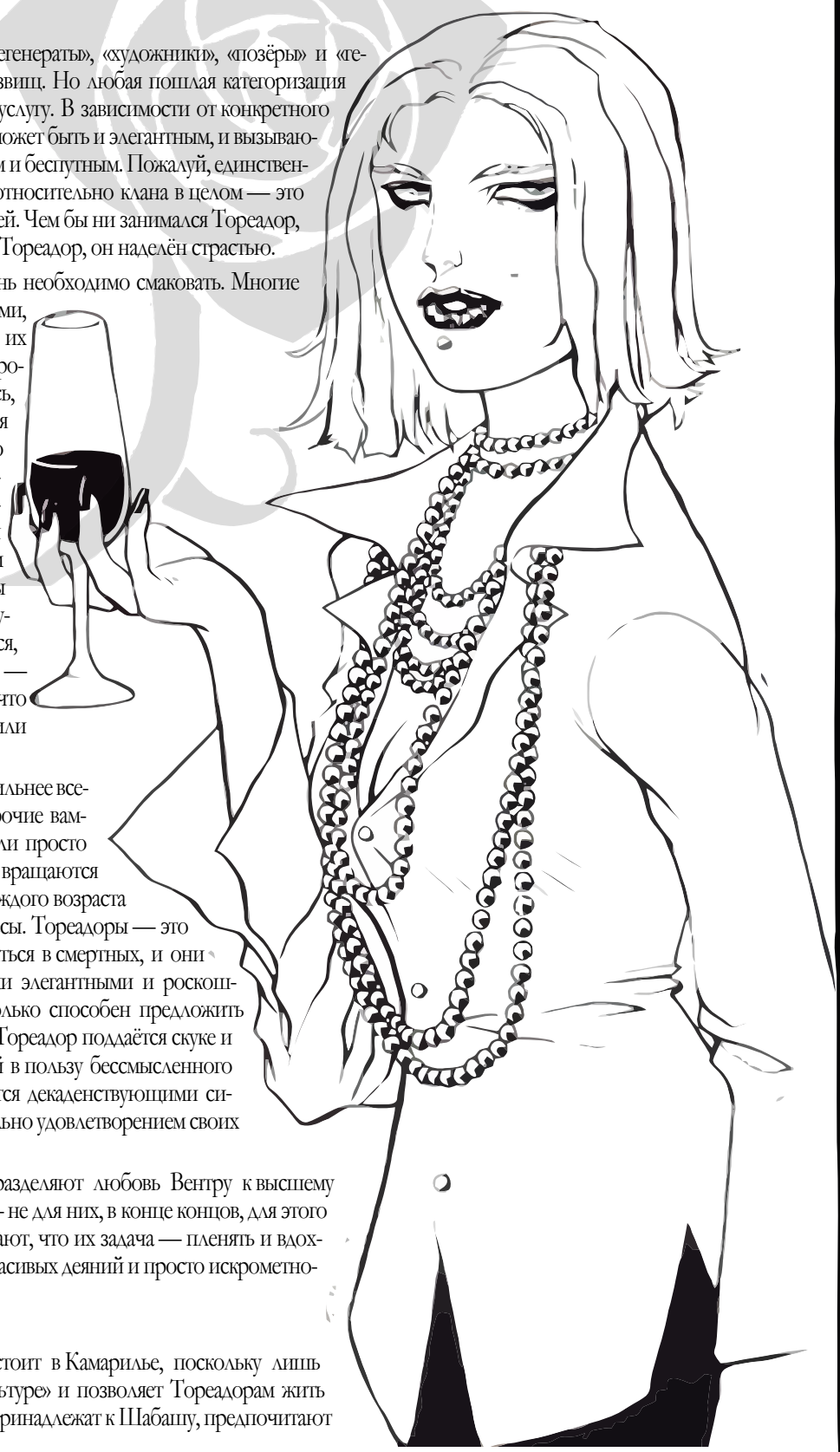
Вентру: Маленький лорд Фаунтлерой на троне сидел, маленький лорд Фаунтлерой там и встретил свой удел.

Каитиффы: Бей или сам будешь битым, Бешеный. Я-то знаю, что буду делать я.

Камарилья: Спуститесь–ка сюда и отдайте мне этот приказ снова, мистер князь. Мда, ну, я так и думал.

Шабаш: Они что, действительно думают, что занимаются освобождением?

Тореадор



Тореадоров называют по–всякому: «дегенераты», «художники», «позёры» и «гедонисты» — вот лишь некоторые из прозвищ. Но любая пошлая категоризация подобного рода оказывает клану дурную услугу. В зависимости от конкретного индивидуума и его настроения, Тореадор может быть и элегантным, и вызывающим, блестящим и нелепым, мечтательным и беспутным. Пожалуй, единственное обобщение, которое можно сделать относительно клана в целом — это эстетическая страсть всех его представителей. Чем бы ни занимался Тореадор, он делает это со страстью. Чем бы ни был Тореадор, он наделён страстью.

По мнению Тореадоров, вечную жизнь необходимо смаковать. Многие Тореадоры при жизни были художниками, музыкантами или поэтами; еще большее их число провело бесплодные столетия, производя смехотворные потуги на живопись, музыку или поэзию. Тореадоры кичатся тем, что они взращивают всё лучшее, что только есть у человечества. Время от времени особенно одарённому или вдохновенному творцу дают Становление, чтобы сохранить его талант для вечности. Таким образом клан Тореадор принял в свои ряды некоторых величайших человеческих художников, поэтов и музыкантов; разумеется, о Тореадорах можно сказать еще кое–что — они никогда не способны сойтись на том, что же именно считается «одарённостью» или «вдохновенностью».

Среди вампиров Тореадоры — клан, сильнее всего связанный с миром смертных. Если прочие вампиры воспринимают людей как пешек или просто как пищу, Тореадоры изящно и без усилий вращаются в обществе черни, вкушая удовольствия каждого возраста так, как гурманы пробуют редкие деликатесы. Тореадоры — это Сородичи, более всего склонные влюбляться в смертных, и они окружают себя самыми лучшими, самыми элегантными и роскошными вещами — и людьми, — какие только способен предложить мир. И поэтому особенно трагично, если Тореадор поддаётся скуке и отказывается от эстетических устремлений в пользу бессмысленного гедонизма. Подобные Сородичи становятся декаденствующими сибаритами, которые озабочены исключительно удовлетворением своих капризов и пороков.

Тореадоры преданны Камарилье и разделяют любовь Вентру к высшему обществу, хотя скука управления делами — не для них, в конце концов, для этого существуют функционеры. Тореадоры знают, что их задача — пленять и вдохновлять, с помощью остроумных бесед, красивых деяний и просто искрометного существования.

Прозвище: Дегенераты.

Секта: Большинство Тореадоров состоит в Камарилье, поскольку лишь её властная организация содействует «культуре» и позволяет Тореадорам жить среди людей так, как им нравится. Те, кто принадлежат к Шабашу, предпочитают

ненормальные «художественные» забавы, вроде пыток или рисования кровью, или возглавляют самые декадентские подпольные движения.

Внешность: Тореадоры дают Становление под влиянием страсти так же, как и по любой другой причине; соответственно, многие Тореадоры — исключительно прекрасные существа. Среди Сородичей Тореадоры являются вампирами, активнее всего следящими за тенденциями человеческой моды; столетние Дегенераты часто выглядят более стильно, чем некоторые 30–летние смертные. Если что–нибудь входит в моду, то скорее всего хотя бы один Тореадор примет это на вооружение.

Убежище: Тореадоры заботятся о том, чтобы их убежища были комфортабельными, подходящими для общественных встреч и — прежде всего — соответствовали их эстетическим вкусам. Вампиры, обладающие художественными склонностями, могут держать просторные помещения под крышей, чтобы выставлять свои произведения, в то время как их собратья — «позёры» обожают пышные квартиры, идеально подходящие для проведения вечеринок.

Происхождение: Среди Тореадоров распространён широкий спектр концепций, от одиноких истерзанных художников до распущенных «сливок общества». Некоторым Тореадорам дают Становление лишь из–за их красоты или персонального стиля, если вдохновившийся сир решает, что их просто необходимо «сохранить» для вечности.

Создание персонажа: В клане ценятся Социальные Атрибуты и Способности, хотя полнота контроля Тореадоров обычно заботит меньше, чем произведение хорошего впечатления. Также ценится и Восприятие — как для создания произведений, так и для их критики. Художники предпочитают такие Способности, как Экспрессия и Исполнение, часто добиваясь крайне высокого уровня владения этими эстетическими умениями; их светские собратья обходятся Способностями вроде Хитрости и Этикета. Тореадоры — существа в высшей степени социальные, они любят преклонение как со стороны Сородичей, так и смертных; поэтому среди них распространены такие Дополнения, как Союзники, Связи, Слава, Стадо, Ресурсы и Статус.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стремительность, Присутствие.

Слабости: Тореадоры питают сверхъестественную склонность к эстетическому и красивому, но подобная восприимчивость может оказаться опасной. Когда Тореадор видит, слышит или даже обоняет что–то по–настоящему прекрасное — существо, картину, песню, необычайно красивый восход — он должен сделать бросок на Самоконтроль со сложность 6 или впасть в транс от полученного впечатления. Тореадор должен застыть в восхищении на одну сцену или пока прекрасное не исчезнет. Восхищённые Тореадоры не могут даже защищать себя, если на них нападают, хотя получение ранения позволяет им сделать ещё один бросок на Самоконтроль, чтобы «развеять чары».

Организация: У Тореадоров нет особой практической организации, хотя их социальная общность и склонность собираться в группы вошли в легенды. Клан собирается часто, но делает это скорее, чтобы оправдать проведение разгульных вечеринок и представлений, чем для совершения конкретных дел. Статус Тореадоров — это бурный водоворот, в котором одна едва заметная улыбка или ловкий критический отзыв могут привести к вознесению или падению; талантом могут восхищаться в одну ночь, затем он совершает едва заметный промах, и в следующую ночь он — уже изгой.

Линии крови: Тореадоры придают немалое значение родословной; вампир, которому повезло произойти от пользующегося благосклонностью сира, наслаждается восхищением окружающих (по крайней мере, внешним), в то время как потомок порицаемого сира страдает от унизительного отношения общества. Мало какие из этих линий хоть сколько–нибудь значительно отличаются от основного клана. Антитрибут Тореадоров из Шабаша являются примечательным исключением, поскольку способны одинаково сильно восхищаться как прекрасным, так и безобразным.

Цитата: *О, да, разве она не совершенство? Да, она — моё последнее открытие, я — её муза, маленькое прелестное создание. Подумать только! А что касается — ах, да, Томаса? Ну, мне сложно сказать — в конце концов, он, как говорится, получил свои «15 минут славы», но всё это не могло длиться долго, и это начало становиться таким утомительным, так что мне пришлось сказать «адью». Самоубийство? Что вы говорите? Глупый мальчик — тогда он должен сказать мне спасибо, что я не даровал ему Становление. Иначе всё осложнилось бы до крайности.*

Стереотипы

Ассамиты: В том, что они делают, несомненно, есть своя красота, но эту красоту лучше наблюдать с расстояния.

Бруха: В первую ночь их страсть устрашает. Во вторую ночь их страсть поражает. В третью ночь их страсть вдохновляет. Затем… откровенно говоря, их страсть начинает утомлять.

Последователи Сета: Разумеется, неизбежно, что эпикурейски утончённое существо в ходе вечности начнёт вести дела с… отталкивающими личностями. Ведите записи обо всех совершённых сделках и немедленно расплачивайтесь за все оказанные услуги.

Гангрел: Так же очаровательно дики, как тигр; так же достойны внимания, как домашняя кошка.

Джованни: Они роскошно одеваются и обладают чарующими манерами. Но почему они тогда настолько меня пугают?

Ласомбра: Их мильтоновский образ кажется чудовищно соблазнительным, или соблазнительно чудовищным, но в любом случае они воспринимают его очень всерьёз.

Малкавиан: Разрозненный калейдоскоп их мыслей на первый взгляд кажется прелестным. Но если вы засмотритесь на него слишком долго, то станете страдать от кошмарных головных болей.

Носферату: Гнусные твари! И подумать только, что они допущены в культурное общество! О, какой позор…

Равнос: Тема множества восхитительных историй — ну, восхитительных до тех пор, пока вы сами не попадаете в эту историю.

Тремер: Вы имеете дело с мясниками и чинушами, поскольку они оказывают полезные услуги. Вы любезно принимаете эффективно предоставленную помощь. Но вы, тем не менее, не приглашаете наёмных рабочих на званый вечер и без благосклонности относитесь к незваным гостям на вечеринке.

Цимисхи: Наслаждение чуждыми плодами этого клана почти стоит запрашиваемой цены. Хорошенько запомните это «почти», милый.

Вентру: У каждого шедевра должна быть рама; у каждой статуи — пьедестал. Вентру понимают это и замечательно выполняют свою функцию.

Каитиффы: Послушайте, кто их впустил?

Камарилья: Под её покровительством Сородичи и смертные могут сосуществовать в гармонии, извлекая обоюдную выгоду от присутствия друг друга.

Шабаш: С чего бы мне проводить целую вечность в наслаждении насилием?

ТРЕМЕР

Скрытных вампиров клана Тремер можно бояться, можно благоговеть перед ними, не доверять им или презирать их, но их нельзя игнорировать. Те, кому доводилось слышать о делах клана, обычно относятся к Тремерам с подозрением, и не без причины — их прозвали Колдунами весьма метко. Благодаря собственным умениям, они освоили разновидность вампирского чародейства, дополненного ритуалами и заклятиями, и оно столь же могущественно — если не в большей мере — как и любая иная способность Крови. В сочетании с жесткой иерархией клана и яростными амбициями, столь распространёнными среди Колдунов, эти способности, несомненно, вызывают неуютное чувство у тех, кому известно, на что способны Тремеры.

Согласно некоторым летописям Сородичей, Тремер появились в виде клана совсем недавно, по крайней мере, по стандартам бессмертных. Легенда гласит, что во время Тёмных Веков кабал человеческих волшебников провёл великий ритуал над телом спящего Патриарха, и таким образом силой вырвал для себя дар вампиризма. Вскоре после этого разразилась война — юный клан обнаружил, что его со всех сторон осаждают разъярённые Сородичи. Но Тремеры не были бы собой, не умей они выживать. Утратив человеческую магию, они, тем не менее, сумели видоизменить ритуалы и заклятия, подстроив их под использование своего витэ. Эти магические навыки, ныне практикуемые под видом Дисциплины Тауматургия, с тех пор и обеспечили Тремерам местом среди Сородичей.

Колдуны с готовностью играют со своими новоприобретёнными собратьями в дипломатию и интриги. Однако их дела всегда отмечены оттенком паранойи, поскольку Тремеры знают, что старейшины по меньшей мере трёх кланов затаили на них неподдельную злобу, которая пока еще остаётся бессильной. Поэтому Тремеры трудятся, чтобы заполучить всех союзников, каких только можно, а также стремятся отточить своё магическое мастерство. Лишь так они смогут выжить. В результате потомки клана Тремер являются самыми энергичными и знающими среди Каинитов; мало кому удаётся перейти дорогу этим не–мёртвым чародеям и остаться невредимым.

Тремеры — вампиры Старого Света, но они пересекли континенты, чтобы основать свои оплоты повсюду. Штаб–квартира клана находится в Вене, где старейшины Тремер собираются на советы и обсуждают будущий курс клана. Однако во многих крупных городах по всему миру расположены «капеллы» Тремеров — хорошо защищённые здания, которые в равной степени являются университетами, монастырями и цитаделями. Там Колдуны встречаются, чтобы обмениваться информацией и изучать своё вампирское колдовство, подальше от опасного внимания врагов.

Прозвище: Колдуны.

Секта: Тремеры были более чем рады присоединиться к юной Камарилье, когда секта только формировалась, и они быстро стали в ней незаменимыми. По сути, Тремер — это один из столпов секты. Они несомненно заинтересованы в том, чтобы Камарилья оставалась сильной — когда во врагах числятся ненавистные Цимисхи, направляющие своих шабашевских приспешников против любого Тремера, которого им удаётся найти, и Колдунам необходимы союзники. Имея возможность предложить в ответ ценную магическую силу, Тремеры без труда получают необходимую им поддержку Камарильи. Под защитой Камарильи, Тремеры вольны стремиться к освоению таинственного, которого они столь страстно жаждут.

Внешность: Чародеи—Тремер обычно выглядят внушительно или зловеще. Некоторые выбирают классические костюмы; другие предпочитают чуть старомодный облик, надевая

костюмы 40–ых годов, эдвардианские наряды или просто чёрные свитера с высоким воротом из эпохи битников. Многие из них носят талисманы или амулеты с выгравированными каббалистическими или иными таинственными символами, в знак своих познаний. Хотя отдельные Колдуны могут быть самыми разными — и безупречно безукоризненными, и взъерошенными и эксцентричными, глаза вампира–чародея всегда мерцают тайными прозрениями и пугающей проницательностью.

Убежище: Хотя Колдуны и могут обустраивать индивидуальные убежища (часто оснащённые большими библиотеками), в каждом городе, где имеется значительное присутствие Тремеров, есть капелла. Капелла открыта для тех, кто принадлежит к клану Тремер, и безусловно закрыта для всех остальных. Колдуны славятся своими хорошо охраняемыми убежищами; почти все они могут похвастаться мистической защитой, которую даже другим Тремерам будет сложно обойти.

Происхождение: Многие Тремеры при жизни занимались оккультизмом или иными науками. Однако одной очарованности неведомым вряд ли достаточно, чтобы привлечь внимание Колдуна; представители клана ищут «послушников», обладающих агрессивными натурами и ясным мышлением, и не обращают особого внимания на бестолковых приверженцев «новой волны» или запутавшихся исследователей теории заговоров. В клане Тремер имеется негласная традиция сексизма, и большинство его старейшин — мужчины. Однако служители Тремер в последнее время стали придерживаться более широких взглядов и привлекают значительное число в должной мере амбициозных и упорных помощников обоего пола.

Создание персонажа: У Тремеров обычно развиты Умственные Атрибуты и поразительно высокая Сила Воли; дилетант и деревенщина не может соответствовать суровым требованиям чародейства. У многих первичными Способностями являются Познания, но также необходимы и Навыки. Хотя некоторые Тремеры специализируются в одной конкретной области, добиваясь совершенства, куда большее их число предпочитает более равномерный подход к личному развитию; в конце концов, Колдун обычно не может полагаться ни на кого, кроме самого себя.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Доминирование, Тауматургия.

Слабости: Согласно законам клана, все новообращённые Тремер должны в ходе своего создания выпить крови семи старейшин клана. Все Тремеры хотя бы на одну ступень приблизились к узам крови со своими старейшинами, и поэтому обычно действуют, руководствуясь сильной клановой верностью — чтобы избежать принуждения к этой верности. Кроме того, подобный порядок приводит к тому, что Тремер с трудом сопротивляются воле своих старейшин; сложность любых попыток Доминирования со стороны вышестоящего представителя клана снижается на единицу.

Организация: Ни один клан не обладает более сплочённой внутренней структурой. Ни один клан не связывает своих неонатов настолько сурово. И ни один клан не действует при достижении своих целей с таким единством, как Тремеры. Хотя юные представители клана в целом вольны заниматься более–менее тем, чем пожелают, время от времени они получают указания от своих старейшин, которые не могут не выполнять. Паранойя удерживает клан в готовности и единстве.

Разумеется, Тремеры поощряют индивидуальные достижения в пределах группы, считая это дарвинистским подходом по обеспечению силы клана. При таких амбициозных, могущественных молодых вампирах, действующих совместно в столь похвальном клановом единстве, не удивительно, что у Колдунов есть множество завистливых и злобных врагов среди Сородичей.

Пирамидальная иерархия Тремеров состоит из нескольких рангов, каждый из которых подразделён на семь мистических «кругов», которые претендент должен освоить, если желает подняться в ранге (а почти каждый Тремер желает именно этого). Самый низкий из рангов, ранг ученика, принадлежит неонатам. Над послушниками стоят регенты, каждый из которых является хозяином капеллы; затем идут лорды, в чьём подчинении находится по нескольку капелл. Сорок девять Тремеров удостоены звания понтифика, каждый из них облечён значительной ответственностью. И на вершине пирамиды расположен Внутренний Совет Семи, отдельные члены которого управляют целыми континентами и, по слухам, все они поддерживают постоянную мысленную связь с остальными.

Линии крови: Строгая организация Тремер, как и настоятельные требования подчиняться своим старейшинам, оставляют мало свободы. Никаким вариантам линий крови Тремер не позволили дожить до нынешних ночей. Небольшая группа мятежников-Тремер некогда укрывалась в Шабаше, но недавние события привели к уничтожению этой горстки.

Цитата: *Мы — больше, чем вампиры. Мы — следующая ступень в эволюции Каинитов. Мы будем направлять других, если они позволят нам это, или останемся одни, если потребуется. Но мы выживем.*

Стереотипы

Ассамиты: Ну что тут сказать? Они мешали нашему чародейству, и у нас не было иного выбора, кроме как стереть их с лица земли со всей возможной поспешностью — или убедить других сделать это за нас.

Бруха: Время жестоко. Когда мы встретили их впервые, Бруха были учёными, как и мы. Теперь же они впали в жалкое состояние, и мы приняли светоч знаний вместо них. Всё на своём месте, но иногда такое кажется бессмысленным расточительством. Неважно.

Последователи Сета: Чёрт их побери! Вечно изучают вас своими узкими глазами и раздвоенными языками, и вечно уползают в самые тёмные углы, не переставая улыбаться! Что им известно?

Гангрел: Эти звери притворяются верными, но слишком жаждут отдать нас на растерзание Цимисхи, как только появится повод. Мы должны всегда следить, чтобы оставаться сильнее этих гиен, которые считают нас ответственными за их старые, с трудом заживающие раны.

Джованни: Они совершили довольно внушительные прорывы в область искусств — в узколобом, ограниченном смысле. Тем не менее, некрофилия является столь же нездоровой для не-мёртвого ума, как и для живого.

Ласомбра: При всей претензии на утончённость их готовность возлечь рядом с Цимисхи ясно демонстрирует их подлинную дикость.

Малкавиан: Их трепотня о неизвестных нам «прозрениях» очень быстро надоедает. Но какими бы плохими званными гостями они ни были, они — превосходные провидцы. Должен быть какой-то хитрый подход к подобным фокусам восприятия, и нам еще предстоит найти его.

Носферату: Некоторые задачи слишком омерзительны даже для нас, и Носферату становятся подходящим подспорьем в подобных делах.

Равнос: Они могут по привычке воображать себя волшебниками, но оставьте меня на 10 минут с одним из этих шарлатанов, и увидите, чьё искусство наделено истинной силой.

Тореадор: Они как та стрекоза из басни; мы — муравей. Они думают оправдать бессмертие своим искусством и вечеринками, но холода наступят куда раньше, чем они полагают.

Цимисхи: Один из первых уроков, которые мы усвоили — то, что эти чудовища из Старого Света по-прежнему не хотят ничего, кроме как содрать плоть с наших костей. Если они предпочитают так, то посмотрим, как они попляшут, когда вокруг них запылают их ветхие усадьбы.

Вентру: Эти существа одержимы идеей контроля, но не воспринимают более тонких способов властвовать.

Каитиффы: Другие кланы презирают наше происхождение, но посмотрите, скольких таких ублюдочных потомков они сами создают.

Камарилья: Башня означает силу, неважно, насколько ветхими могут быть отдельные её кирпичи.

Шабаш: Они воображают, будто свободны? Дураки.

Вентру

Сородичи из клана Вентру славятся своей честностью, благородством и безукоризненным вкусом. С незапамятных времён Вентру были кланом лидеров, претворяющих в жизнь древние традиции и стремящихся построить для Сородичей лучшее будущее. В былые ночи Вентру выбирались из числа аристократов, торговых магнатов и прочих лиц, наделённых властью. В нынешние ночи клан набирает новичков из богатых старинных семейств, из числа безжалостных карьеристов и политиков. Каким бы ни было их происхождение, вампиры Вентру защищают стабильность и поддерживают порядок для Камарильи. Прочие Сородичи часто принимают это за надменность и алчность, но для самих Ветру их роль пастырей является скорее бременем, чем наградой.

Вентру всецело поддерживают Маскарад, полагая, что под его эгидой можно добиться наилучшего существования для всех вампиров. С точки зрения Вентру, другие кланы — дерзки и импульсивны. Слишком озабоченные собственным краткосрочным комфортом, прочие вампиры с лёгкостью жертвуют вечным завтра ради толики витэ сегодня. Без Вентру не было бы Маскарада; без Маскарада не было бы вампиров. Поэтому Вентру держат на своих плечах ношу Атланта. Они несут своё бремя стойко, лишь с лёгким намёком на «положение обязывает». Ни один иной клан не сможет возглавить Детей Каина в ночи надвигающейся Геенны — или по крайней мере, так утверждают Вентру. В конце концов, на этом основывается их репутация.

Вентру считают себя аристократами в классическом смысле слова и сражаются за то, чтобы защитить положение нижестоящих. Они — короли, рыцари и бароны нынешних ночей. И пусть сражения переместились с полей боя в залы заседаний, от рыцарских турниров в избирательные участки, клан Вентру продолжает вести битву. Молодые Вентру созывают и возглавляют войска с помощью мобильных телефонов и лимузинов, в то время как старейшины клана следят за горизонтами в поисках угрозы, которая вырисовывается, словно грозовые тучи. Немалая часть собственности Камарильи находится под управлением Вентру, и Голубая Кровь ненавидит саму мысль о том, что им придётся ослабить хватку над предприятиями, которые они так отчаянно стремятся удержать. Репутация и достижения способны высоко вознести Сородича в клане Вентру, но ничто из этого не будет иметь значения, если вампир не может поддерживать своё влияние.

Остальные вампиры часто клевещут на Вентру, называя их ханжескими, напыщенными и даже деспотичными — но эти вампиры обращаются именно к Голубой Крови, когда что–то вдруг начинает идти не так. Вентру направляют, влияют и — когда могут — контролируют человеческие СМИ, полицию, политику, здравоохранение, организованную преступность, индустрию, финансы, транспорт и даже Церковь. Когда другому вампиру необходима помощь, Вентру часто способны оказать её — но не бесплатно.

Естественно, что Вентру тяготеют к верхней прослойке общества смертных, где их утончённость оказывается крайне полезной. Хотя Вентру и вращаются в тех

же социальных кругах, что и Тореадоры, они не разменивают своё существование на легкомысленность и пустую болтовню. Вентру с гордостью принимают привилегии лидерства и стоически сносят его тяготы. Так было всегда; так будет всегда.

Прозвище: Голубая Кровь.

Секта: Элегантные, аристократичные и царственные, Вентру — правители Камарильи. Именно клан Вентру стал краеугольным камнем Камарильи, и именно клан Вентру направляет и убеждает Камарилью в самые тёмные из её ночей. Даже в нынешнюю эпоху большинство князей происходят из клана Вентру. Вентру, разумеется, даже и не способны вообразить иного.

Внешность: Вентру предпочитают классический, традиционный внешний вид. Обладая устоявшимися привычками, вампиры-Вентру часто придерживаются стиля, который был в моде при их жизни, и нередко можно определить возраст Вентру по тому, к какому историческому периоду относится его одежда. Молодые представители клана предпочитают моду, чей спектр варьируется от стиля «выпускников колледжа» до вездесущих костюмов с галстуками. Вентру выглядят элегантно и стильно, но редко находятся на передовом крае пошивочной моды или аксессуарных тенденций. В конце концов, нужно выделяться, а не выпендриваться.

Убежище: Годится только лучшее. Вентру обычно устаревают свои убежища в особняках или богатых поместьях. Вампиры Вентру часто происходят из богатых семей, и их убежища могут быть даже домами предков. Согласно старинной традиции Вентру, любой представитель клана может попросить укрытия у любого другого члена клана, и ему не может быть отказано. К этой традиции редко обращаются, поскольку вампир, просящий убежища, неизбежно оказывается в огромном долгу у вампира, оказавшего помощь. Тем не менее, этот обычай спас не–жизнь не одному представителю Голубой Крови.

Происхождение: Вентру традиционно происходят из числа профессионалов или из высшего общества, хотя в нынешние ночи клан может выбрать любого индивидуума, заслуживающего внимания. Возраст, мудрость и опыт играют важную роль при Становлении Вентру, и Голубая Кровь никогда не дает Становление, руководствуясь капризом. Некоторые Вентру выбирают неонатов исключительно из определённых семей, своего рода извращённое продолжение понятия рода. Прочие Сородичи шутят, что Вентру — вырожденцы, в то время как сами Вентру настаивают, что для вступления в их клан годятся лишь лучшие кандидаты.

Создание персонажа: Социальные и Умственные Атрибуты считаются в равной степени важными, и прославленные представители клана развивают оба аспекта. Навыки и Познания одинаково важны, поскольку в клане придают большое значение тому, чтобы быть гармонично развитыми и умелыми. Сородичи Вентру высоко ценят Дополнения, и высокие значения Славы, Влияния, Ментора, Ресурсов, Слуг и Статуса отлично помогают обеспечить превосходство Голубой Крови.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Прорицание.

Слабости: Вкус Вентру является утончённым до исключительной степени, и каждый представитель Голубой Крови может пить лишь один тип человеческой крови. Этот тип выбирается в ходе создания персонажа. Например, конкретный Вентру может питаться только девственницами, блондинами, невинными детьми или священниками.

Персонаж не будет питаться никаким другим типом крови, даже испытывая голод или под принуждением. Вентру могут пить кровь вампиров, как обычно.

Организация: Вентру отдельного региона встречаются часто, хотя их собрания напоминают салоны или дебаты, и склонны проходить скорее в форме разговоров, чем в действии. Разумеется, эти нудные речи — единственный «цивилизованный» способ решить проблему, и импульсивные или безрассудные Сородичи часто досадуют на отсутствие у клана гибкости. Бывало, что более молодые и нетерпеливые Вентру бросали открытый вызов положению и владениям «стариков», что считается признаком величайшего вероломства и невоспитанности — разумеется, если только выскочка не победит.

Линии крови: В клане высоко ценится наследие, и потомков видных представителей клана повсеместно там превозносят (или завидуют им). Но следует отметить и неприятное, у антитрибу Вентру из Шабаша нет более ненавистных врагов, чем Сородичи из основной ветви клана. Шабашевские Вентру — это тёмные рыцари секты, они клянутся искупить неудачи своего рода, ревностно защищая принципы Шабаша. Они чаще всего встречаются среди храмовников и паладинов Шабаша.

Цитата: *Управление Проклятыми — моё бремя, не ваше. Но вы можете задать себе вопрос — служит ли ваша не–жизнь на благо Детям Камина или во вред им. Я уже всё за себя решил.*

Стереотипы

Ассамиты: Некогда этому клану было свойственно благородство, но они отказались от собственной чести в пользу разнузданного диаблери.

Бруха: Сброд покрыт старыми шрамами. Эти буйные головы лелеют давно похороненную ненависть не хуже гарпий. Но мы должны проявлять терпимость, столетия неудач — без сомнения, тяжкое бремя.

Последователи Сета: Их ассоциация со змеями более чем уместна, поскольку их яд отравляет всех, кого они марают своим присутствием. Не допускайте их в свои владения.

Гангрел: Они так же надёжны и полезны, как породистые собаки. Мы выпускаем их, когда настаёт время для охоты, а затем отзываем обратно в псарни, когда приходит черёд для более тонких дел. Таким образом все выполняют свою роль.

Джованни: Нет никого подлее, чем те, кто готовы подорвать оплоты стабильности ради продвижения собственных извращённых интересов.

Ласомбра: С незапамятных времён мы сражались с этими самозваными Сторожами. Небольшим утешением является видеть, что они не способны добиться для Шабаша того же, чего мы достигли для Камарильи. Никакой разбой и кровавые развлечения не способны скрыть их бессилия.

Малкавиан: Цена, которую они платят за своё предполагаемое просветление, намного перевешивает пользу от него. Тем не менее, узнавайте от них всё, что только можете.

Носферату: Эти несчастные создания по–прежнему расплачиваются за долг, множество ночей назад заработанный их сирами, хотя в этом нет никакой их собственной вины.

Равнос: Проявляйте мудрость древних царей, когда имеете дело с этими дешёвыми обманщиками.

Тореадор: Воистину, их великая страсть должна быть проклятием, поскольку Сородичи лишены способности творить, и они могут лишь бессильно наблюдать.

Тремер: Хорошо, что они ценят стабильность, в противном случае их хищничество могло бы перевесить их полезность.

Цимисхи: Они что, ещё остались? Какой прелестный антиквариат!

Каитиффы: Никто не выбирает своих родителей или сира, так что относитесь к ним без неприязни, если только они сами её не заслужат.

Камарилья: Это и наша честь, и наше бремя.

Шабаш: Инфантильный и непокорный, Шабаш отказывается от любой надежды на исправление.

Шабаш

Архиврагом Камарильи является чудовищная секта известная как Шабаш. Эта секта, воспринимаемая Камарильей и независимыми кланами как сборище безмозглых дураков и кровожадных извергов, нередко порицается в общественно Проклятых, и не даром. Однако членов этой секты не интересует, что о них думают другие. «Сородичи» Камарильи пытаются скрываться среди смертных и поддерживать остатки своей Человечности, однако Шабаш придерживается совсем иной философии. Вампиры Шабаша не хотят прятаться как побитые псы от людей, не хотят быть пешками в играх старейшин, и они предпочитают открыто проявлять свою немертвую природу.

Как считает Шабаш, вампиры отрезаны от смертных, так как они лишь еда или развлечение. Разве витэ Сородичей не более могущественно, чем кровь смертных? Разве не обладают вампиры сверхъестественными способностями, которые отличают их от тупой толпы? Зачем нужна человеческая мораль бессмертному кровососу? Разумеется, Каиниты этой секты не просто сборище вампиров, которые настолько чудовищны, насколько им этого хочется. Вампиры Шабаша полностью чужды человечеству, и их натура отражает это.

Вампирам Шабаша нет места среди людей или тех, кто претворяется людьми. Все человечество воспринимается ими исключительно как пища, и они не хотят иметь дело с вампирами, которые отвергают свою природу. Они восстали даже против одинокой не–жизни, путешествую бродячими стаями вместо того, чтобы вести тайное, одинокое существование. По этим причинам Шабаш сотрясают волнения, и те, кто находится рядом, так же страдают от этого. Города, которые принадлежат секте, являются самыми жестокими местами в мире, кое–какой порядок наблюдается лишь там, где Камарилья и Шабаш сражаются за превосходство. Города Мехико, Детройт, Майами и Монреаль принадлежат Шабашу. За города Нью—Йорк, Вашингтон, Буффало и Атланта ведется борьба. Города, которые контролирует или завоевывает Шабаш — взрывоопасные, неуправляемые места: убийства происходят тут каждую ночь, а грабежи и изнасилования являются обычными явлениями. В Мире Тьмы эти города отвернулись от людей и стали чуждыми для них, и по их улицам теперь ходят чудовища.

Любой город может подвергнутся нападению Шабаша, и для его населения это может быть неочевидно, пока военные стаи не пойдут на приступ. Возможно, это не большее «зло», чем деградировавшие старейшины Камарильи (спорный вопрос), однако в любом случае вампиры Шабаша в любом случае ведут себя более открыто, терроризируя смертных ради забавы или охоты.

Шабаш подобрался к Камарилье так близко, как никогда раньше. Многие неонаты Камарильи вступили в Шабаш в знак протеста против непоколебимой власти и закостенелых взглядов старейшин. Многие города, которые раньше были оплотом Камарильи, теперь находятся в осадном положении. Князья Камарильи опасаются наплыва Шабаша и не без причины: в случае нападения они и их сторонники первыми окажутся на линии огня. Однако члены Шабаша не могут вести себя открыто в городах Камарильи, так как в этом случае князья и примогены безжалостно уничтожат их. Многие неонаты, которые все еще хотят выслужиться перед своими сирами и заполучить для себя местечко в обществе вампиров с радостью помогут старейшинам в их борьбе против Шабаша. Они предпочитают зло, которое они знают, злу, о котором они слышали столько ужасных историй.

Практика и организация

Культура Шабаша базируется на двух принципах — лояльности и свободе. Вампиры являются высшими существами и поэтому вольны делать все, что угодно, но они должны оставаться лояльными Шабашу, чтобы противостоять старейшинам, которые будут покушаться на их свободу. Члены Шабаша не хотят быть рабами Патриархов и хотят предотвратить (или хотя бы пережить) Геенну. Говорят, что два клана, основавшие Шабаш, Ласомбра и Цимисхи, уничтожили своих основателей, и поэтому другие вампиры Шабаша подчиняются им надеясь, что в одну из ночей тоже совершить подобное.

Внутренне соперничество, борьба за власть и древние вендетты подтачивают секту изнутри, поэтому Шабаш обычно делает два шага назад после каждых трех шагов вперед. По правде говоря, у секты нет централизованного руководства, она напоминает гидру, чьи головы кусают как врагов, так и друг друга.

Вампиры Шабаша (кроме Ласомбра и Цимисхи, предводителей этой секты) являются «антикланами» или антрибу, отступниками своих кланов. Некоторые вампиры Шабаша открыто исповедуют сатанизм, язычество и другие мрачные верования, чтобы выразить презрение к нормам своих противников. Извращенность и жестокость являются орудиями Шабаша, и секта пользуется ими без всякого сожаления.

Основой организации Шабаша являются «стаи», небольшие группы вампиров, которые номинально объединены общей целью. Стаи Шабаша могут быть бродячими, путешествуя из города в город и оставляя за собой смерть и разрушения, или же они могут постоянно обитать в одном месте. Так как вампиры по природе своей являются одинокими хищниками, Сородичи, которые составляют стаи, используют особую практику, чтобы выносить друг друга в течение долгих периодов времени.

Ритуалы

Сразу же после Становления вампиров Шабаша бесцеремонно зарывают в землю. Получив по голове лопатой, а затем вынужденный буквально выкапываться из земли на свободу, неонат Шабаш теряет в процессе большую часть своей Человечности. После этого он уже готов вступить в Шабаш, так уже является чудовищем, а не слабым, хнычущим смертным.

Шабаш исказил и извратил многие обычаи тех, кто противостоит им. Многие свои ритуалы секта почерпнула из обычаев Католиче-

ской Церкви, например Братание, извращенную версию причастия, когда вампиры пьют смесь витэ каждого из членов стаи, что укрепляет их лояльность друг к другу.

Так же у вампиров Шабаш есть множество других ритуалов, коих существует бесчисленное количество. Секта регулярно использует огонь, змей, насилие и кровь в своих ритуалах, что может принимать форму танцев с огнем или змеями, пыток, церемониальных убийства или чего–то еще не менее отвратительное. Целью ритуалов является сплотить членов стаи, чьи опасные не–жизни наполнены тревожностью и недоверием.

Должности

Несмотря на всю неорганизованность Шабаша, в нем все же существуют некоторые должности. В каждой стае обычно есть жрец, который проводит ритуалы стаи и занимается еще кое–какими делами. Должности архиепископа (вампира, который наблюдает за деятельностью Шабаша в данном городе) и епископа (вампира, который помогает архиепископу и исполняет его волю) подразумевают уважение со стороны других вампиров в этом городе. Выше архиепископов стоят кардиналы, которые управляют делами Шабаша в целом регионе и прискусы, которые выступают в качестве советников для «высшего» лидера Шабаша, регента. Смертоносной рукой правительства являются храмовники и паладины, которые служат в качестве убийц и телохранителей для регента, кардиналов и прискусов. Так же стоит упомянуть «секту внутри секты», известную как Черная Рука, чьим названием часто ошибочно называют весь Шабаш.

Мнение со стороны

Камарилья

Я слышал, что члены Шабаша пьют кровь друг друга и сжигают своих сиров во время своих сборищ. Я бывал в городах Шабаша, они являются наиболее захудалыми и жестокими помойными ямами в Первом Мире. Знаете ли вы, что они берут в руки змей, практикуют темную магию и закапывают друг друга живьем? Эти парни хотят призвать самого дьявола, как будто быть вампиром и так недостаточное проклятье.

—Пентангеллис, неонат Тремер

Независимые

Этот Шабаш крайне коварен. Если ты имеешь дело с Камарильей, то по крайне мере знаешь, что они собираются ударить тебе в спину. А эти маньяки Шабаша могут жечь твое убежище и вешать твою сестру в ванной в то же время, пока они будут торговать с тобой. С ними лучше держать ухо востро, потому что если они уважают тебя, то у тебя больше шансов, что они сожгут дом кого–то другого.

—Зандер, торговец на черном рынке Равнос

Ласомбра

Клан Ласомбра лишился милости небес — и его представители наслаждаются этим. Одновременно элегантные и хищные, Ласомбра направляют — а при необходимости, и подхлёстывают — Шабаш, превращая его в безжалостную силу. Отторгая человека, которым они когда–то были, Ласомбра всецело отдаются тёмному величию Становления. Убийство, неистовство — все это существование хищника: зачем бояться этих вещей, спрашивают многие Ласомбра, если это означает всего лишь быть вампиром? Однако, по контрасту с Цимисхи, Ласомбра в целом стремятся не к отрицанию всего человеческого, а к тому, чтобы приспосабливать его для своего удовольствия.

Ласомбра принимали участие в делах Церкви с момента её зарождения, и некоторые Сородичи шепчутся, что клан содействовал распространению христианской веры. Однако в нынешние ночи Ласомбра отвернулись от этой священной организации. Разумеется, существуют и исключения, но по большей части клан Ласомбра презрительно относится к идее спасения. По сути, Ласомбра принесли в Шабаш множество обрядов и ритуалов Церкви, исказив их в насмешку над христианской доктриной. Ласомбра предписали множество высоких и низких ритуалов секты, чтобы вампиры Шабаша никогда не забывали, кем и чем они являются.

Ласомбра более всего известны своей Дисциплиной Власть над Тенью, с помощью которой они призывают материальную «живую» тьму, управляя ею по своему желанию. Согласно учениям клана, эта «тьма» в сущности является тем, из чего состоит душа вампира, одновременно усиленная и испорченная Становлением. Посредством Проклятия Каина, полагают некоторые Ласомбра, Господь отверг их, и поэтому их новой обязанностью является построить на Земле новый мировой порядок с помощью Шабаша. Более научно настроенные Ласомбра высмеивают это суеверие, но даже они склонны верить, что, будучи вампирами, они являются новой и более развитой ветвью разумной жизни, к которой не относятся жалкие человеческие устремления и моральные устои. Пусть слабаки из клана Вентру сжигают себя в солнечном пламени мученичества; Ласомбра счастливы быть тем, чем они стали.

Естественно, что подобные безнравственные воззрения распространены в клане не повсеместно, но многие новообращённые шабашевские Ласомбра всерьёз наслаждаются беспричинными разрушениями и низменной развращённостью, допускаемыми подобной философией. По разительному контрасту, некоторые старшие Ласомбра по–прежнему поддерживают связи с Церковью, хотя даже они, похоже, считают себя «орудиями Дьявола». Две эти группы безусловно сходятся во взглядах по одному вопросу: представители

клана Ласомбра, сами будучи превосходными манипуляторами, безоговорочно отказываются подчиняться отставшим от жизни капризам Патриархов. Они доблестно сражаются в Джихаде, но, в отличие от многих Сородичей, твёрдо уверены, что могут победить.

Типичный Ласомбра наделён даром манипулирования, а также ярко выраженными способностями к лидерству. Ласомбра — наиболее распространённые лидеры стай Шабаша, поскольку их целеустремлённые и коварные натуры делают их идеальными для управления движениями секты. К несчастью, рука об руку с этим тёмным величием идёт гордыня, и очень немногие Ласомбра признают других вампиров равными себе, не говоря о том, чтобы считать их выше себя.

Прозвище: Сторожа (от «сторож брату моему»).

Секта: Ласомбра — правящий клан Шабаша, насколько какой–то клан вообще может «управлять» этим хаотичным объединением. Несколько старых Ласомбра принадлежат к Камарилье или Инконню, но эти создания ведут одинокое и опасное существование.

Внешность: Многие Ласомбра старших поколений — испанского или итальянского происхождения, а у некоторых до сих пор проявляется наследие мавров или берберов. Однако служители и неонаты Ласомбра происходят из самого широкого спектра культур и народов. Почти все Ласомбра довольно привлекательны, обладают породистой, аристократической внешностью — Ласомбра из трудовых слоёв встречаются редко, и сложно обнаружить среди Сторожей мозолистые руки и переломанные носы рабочего класса.

Убежище: Многие молодые Ласомбра с презрением относятся к личным убежищам, предпочитая спать вместе со стаей и обустраивать коммунальные логова «во благо секты». Однако среди Сторожей старые привычки отмирают с трудом; отдельные старейшины содержат родовые поместья или иные помпезные убежища.

Происхождение: Происхождение Ласомбра может быть самым разным, но обычно они бывают профессионалами, склонными к политике или хорошо образованными. Ласомбра как правило агрессивны, как в физическом, так и в социальном смысле; клан не заинтересован в слабаках и не колеблется, выбраковывая недостойных вампиров из своих рядов. Ласомбра в целом сведущи в социальных переговорах и в том, как дёргать окружающих за ниточки, к грубым манерам относятся неодобрительно, поскольку Ласомбра — чудовища утончённые.

Создание персонажа: У Ласомбра может быть любая Маска (чтобы лучше скрывать истинную Натуру!). Большинство Ласомбра предпочитают Социальные Атрибуты, хотя Умственные ценятся почти так же высоко. Многие Сторожа добиваются высокого уровня Влияния, Статуса (в Шабаше) или Ресурсов, и предпочитают Дополнения добавочным Дисциплинам или Способностям. Ласомбра основали Путь Ночи, и у этого Пути имеется определённое количество последователей из числа Сторожей (хотя многие выбирают иные Пути Просветления, а некоторые Ласомбра сохраняют крупицы Человечности).

Клановые Дисциплины: Доминирование, Власть над Тенью, Могущество.

Слабости: Вампиры Ласомбра не отбрасывают отражения. Их отражение нельзя увидеть в зеркалах, на поверхности воды, в отражающих окнах, отполированном металле, на фотографиях и камерах наблюдения и т. д. Эта странная аномалия распространяется даже на одежду, которую они носят, и объекты, которые они держат. Многие Сородичи полагают, что Ласомбра таким образом были прокляты за своё тщеславие. Вдобавок, из–за своего родства с тьмой, Ласомбра получают дополнительный уровень повреждений от солнечного света.

Организация: Структура клана Ласомбра одновременно является и строгой, и открытой. Старейшим воинам, помогавшим основывать Шабаш, выказывают почтение и уважение, но младшие Ласомбра действуют практически без какого–либо руководства со стороны клана в целом. Ежеквартальные встречи, зовущиеся сборами, служат для того, чтобы Ласомбра получали сведения о статусе друг друга, и в ходе этих собраний проводятся ритуалы, связанные с питьём крови. Хотя ни одному Ласомбра никогда не говорят «вы не можете делать того–то» (по крайней мере, публично), почти все Сторожа питают глубокое уважение к традициям. По слухам, тайная котерия Ласомбра, называемая Les Amies Noir, выносит «смертные приговоры» тем Сторожам, что навлекают непомерный позор, внимание или бесчестье на клан или его представителей.

Линии крови: Антитрибу Ласомбра — одни из самых верных сторонников Камарильи, хотя секта в целом не доверяет им. Некоторые из старейших представителей клана относятся к шабашевским Ласомбра с презрением. Естественно, что Ласомбра Шабаша глубоко страшатся этих могущественных Сородичей, которые противостоят им, и ничто не способно настолько надёжно сплотить враждующих Ласомбра, как слухи о члене антитрибу в их рядах.

Цитата: *Тени? Ха! Я управляю самой Тьмой, а не какими–то там тенями! Скажите — могут ли тени сделать это?*

Стереотипы

Ассамиты: Полезные инструменты, хотя они стали чересчур… независимы в последнее время.

Бруха: Их пламенная страсть, если найти к ней подход, обеспечивает прекрасными средствами, с помощью которых их можно использовать для достижения ваших целей.

Последователи Сета: Хмм… Как бы половчее не выпускать их из Египта?

Гангрел: Легко возбуждаются; жуткие, чудовищные противники. Выведите их из себя и натравите на ваших врагов.

Джованни: Дерево, не имеющее ветвей, прогнило изнутри.

Малкавиан: Безумие иногда дарует прозрения, но обычно просто мешает тем, кто пожинает его плоды.

Носферату: Полезны, словно мухи–шпионы на стене, но Носферату обычно и сами притягивают слишком много мух.

Равнос: Вместо того, чтобы расправляться с ними самостоятельно, лучше отогнать их куда–нибудь ещё и позволить тем, кто обитает там, разбираться с проблемой.

Тореадор: Их не–жизнь до крайности мучительна, и за их внешней взбалмошностью часто таится заблудший разум.

Тремер: Лишённые элегантности, но по–своему эффективные. Их существование без сомнения позволяет вниманию Изверггов находить конструктивное русло.

Цимисхи: Доблестные союзники и злобные противники, часто — одновременно.

Вентру: Их потенциал рассеивается впустую из–за их слабости. Они безрассудно растрачивают своё проклятие, таясь среди смертных.

Каитиффы: Не могу себе вообразить, что кто–то из них оказывается способен пережить изначальное разочарование, после того, как узнаёт, кем он является.

Камарилья: Вполне приемлемо, если вы говорите об организации смертных. Но если вы кровососущий ночной демон, зачем прятаться от тех, на кого охотитесь?

Шабаш: Если бы он просто слушал чуть получше, он бы почти стоил тех усилий, что мы в него вкладываем.

Цимисхи

Если клан Ласомбра — сердце Шабаша, то клан Цимисхи — его душа. Даже другие вампиры начинают чувствовать себя неуютно рядом с этими зловещими Сородичами, а прозвище «Изверги» когда–то дали им устрашённые вампиры из других кланов. Характерная Дисциплина Цимисхи, Изменчивость — объект особенного трепета; ходят рассказы об уродующих изменениях, насылаемых по капризу, об омерзительных «экспериментах» и пытках, отточенных сверх пределов человеческого — или вампирского — понимания и выдержки.

Эта пугающая репутация поначалу часто кажется необоснованной. Многие Цимисхи — существа сдержанные и проницательные, сильно отличающиеся от завывающих боевых стай, составляющих основную часть Шабаша. Большинство Цимисхи кажутся разумными существами, весьма смышлёными, обладающими любознательностью и научными склонностями, и они безмерно обходительны по отношению к гостям.

Однако Сородичи, которым приходится общаться с Цимисхи, понимают, что человеческие черты Извергов, это лишь тонкий слой, прикрывающий что–то… иное. В течение тысячелетий Изверги исследовали и оттачивали своё понимание вампирского бытия, формируя свои тела и мысли в новые и чуждые формы. Когда это будет необходимо, поучительно или просто приятно, Цимисхи без колебаний изменят своих жертв таким же образом. Если юных Извергов можно назвать безжалостными или жестокими, старейшины их рода просто не способны понять смысл милосердия или страданий — или, быть может, они понимают, но больше не считают чувства существенными.

В былые ночи Цимисхи были одним из наиболее могущественных кланов в мире, правившим регионом, сегодня известным как Восточная Европа. Будучи могущественными чародеями, Изверги властвовали также и над смертными в регионе, попутно породив множество страшных историй о вампирах. Клан за кланом сговаривался, чтобы истребить Цимисхи, но в итоге удалось преуспеть чародеям-Тремер. Вообще–то, согласно некоторым рассказам, Тремер использовали витэ пленных Цимисхи в своих экспериментах по превращению в бессмертных. Поэтому Цимисхи неумолимо ненавидят Тремер, и Тремер, попавшие в лапы Шабаша, обычно обретают кошмарную смерть в когтях Извергов.

В ходе Великого Восстания Анархов клан Цимисхи обратился против самого себя, когда юные представители клана открыли мистические средства по освобождению от уз крови, принуждавших их служить своим старейшинам. В последующей борьбе юные Изверги уничтожили множество своих старейшин и разрушили то, что осталось от их оплотов. Некоторые члены Шабаша шепчутся, что клан сумел найти и уничтожить собственного прародителя-Патриарха, но Изверги не подтверждают, хотя и не отрицают этой истории.

Нынче Цимисхи служат Шабашу в качестве учёных, советников и жрецов. Многие из практик секты произошли от обычаев клана. Исследуя возможности и границы вампирского бытия, клан надеется открыть высшее предназначение Сородичей в целом. Если это означает полное уничтожение архаичных Патриархов, разгром Камарильи и вивисекцию миллионов смертных жертв — ну, у всех экспериментов есть последствия.

Прозвище: Изверги.

Секта: Большинство Цимисхи служат Шабашу. Некоторые могуще-

ственные Цимисхи сохраняют независимость; они, как считается, принадлежат к Инконню. В Камарилье Цимисхи практически отсутствуют; даже тем Извергам, что не поддерживают Шабаш, противны прятки Камарильи среди людских масс.

Внешность: Будучи мастерами Дисциплины Изменчивость, Цимисхи часто обладают потрясающей внешностью, потрясающе прекрасной или потрясающе причудливой — зависит от прихоти конкретного Изверга. Юные Цимисхи, стремясь исследовать свою нечеловеческую сущность, производят над своим телом всевозможные модификации. Однако их старейшины часто предпочитают безупречные симметричные формы; в конце концов, тело — это всего лишь переходящий полезный механизм. Лица Цимисхи нередко напоминают маски чистого совершенства, и Изверги, как правило, мало смеются, хотя некоторые хихикают во время особенно изящных экспериментов.

Убежище: Цимисхи — до крайности замкнутые существа, придающие огромное значение неприкосновенности убежища. По сути, у клана имеются целые серии сложных протоколов, основывающихся на гостеприимстве. Гости, приглашённые в убежище Изверга, защищены не–жизнью хозяина; незваных гостей будут преследовать до края земли и наказывать страшно и долго. Как ни странно, но убежища — или «поместья» — Цимисхи вовсе не обязательно будут удобными и ухоженными, в том же смысле, что обиталища Вентру или Тореадоров. Людские красоты мало что значат для Извергов.

Происхождение: Цимисхи редко дают Становление, руководствуясь капризом; выбор потомков отражается на их сире, и поэтому Изверги выбирают лишь тех смертных, которые, по их мнению, способны послужить для улучшения клана в целом. «Блистательность» и «проницательность» ценятся особенно высоко; проявляется ли блистательность и проницательность потомка в области научной теории или в серийных убийствах — разница незначительная.

Создание персонажа: В клане превыше всего ценятся Умственные Атрибуты. Даже имея благородное происхождение, типичный Изверг Шабаша не интересуется маловажным социальным взаимодействием; поэтому Социальные Атрибуты (за примечательным исключением Внешности) редко бывают первичными. Высоко ценятся Познания, и Цимисхи столь же склонны следовать Путём Просветления, как и сохранять Человечность. У Цимисхи часто есть Статус (в Шабаше), Ресурсы и Слуги (гули).

Клановые Дисциплины: Анимализм, Прорицание, Изменчивость.

Слабости: Цимисхи — существа крайне территориальные, они обустраивают одно убежище и яростно его охраняют. Всякий раз, когда Цимисхи ложится спать, он должен окружить себя хотя бы двумя горстями земли из местности, которая имела для него значение при жизни — возможно, землёй с места своего рождения или с кладбища, где он прошёл свой ритуал создания. Невыполнение этого требования каждые 24 часа ополовинивает запас кубиков Цимисхи, до тех пор, пока у него не останется всего один кубик на действия. Этот штраф действует до тех пор, пока он вновь не отдохнёт целый день в окружении своей земли.

Организация: Не смотря на то, что Цимисхи гордятся своим наследием и обычаями, в клане нет особой организации. Сиры и потомки куда более близки, чем прочие вампиры Шабаша, но в целом каждый Изверг пробивается в мире самостоятельно. Один вампир из числа Извергов носит древнее звание Воеводы; Воевода считается номинальным лидером клана, хотя на деле он выступает скорее в качестве «жреца» или возглавляет проведение обрядов, а не является мирским владыкой.

Линии крови: Многие Цимисхи произошли от специализированных «семейств гулей», которые издавна служат клану в качестве приспешников. Цимисхи, произошедшие от гульского семейства Братович, заменяют Прорицание клановой Дисциплиной Могущество, но добавляют +1 к сложности любой проверки на сопротивление Безумию. Некоторые Цимисхи являются колдунами. Эти Сородичи заменяют клановую Дисциплину Изменчивость разновидностью Тауматургии, но также получают и +1 к сложности на сопротивление магии. [Примечание переводчика: В виду имеется не обычная Тауматургия, а Колдовство — уникальная магия Цимисхи. Подробнее о ней можно прочитать в книге Кровавая Магия: Тайны Тауматургии]

Цитата: *Добро пожаловать, тысячу раз добро пожаловать! Я польщён, что на эту ночь мы можем отложить глупую вражду Джихада, чтобы вы могли войти под мой кров под покровительством… мм? Вы вздрогнули? А, этот звук! Пустяки! Вам не стоит об этом тревожиться, милый гость!*

Стереотипы

Ассамиты: И вновь турки завывают у наших ворот. Последние Ночи уже близко, это несомненно.

Бруха: Как и нас, их несправедливо свергли. В отличие от нас, они не сумели приспособиться.

Последователи Сета: Говорят, что червяка можно разрезать надвое, или даже нашинковать, и каждый из кусочков чудесным образом вырастет в целого. Интересно, способны ли на такое Сетиты?

Гангрел: Охотничий пёс уже меряет шагами свою псарню. Скоро он придёт и оближет ноги своему старому хозяину.

Джованни: Почему они так одержимы состояниями бытия, о которых мы — бессмертные — больше не должны беспокоиться?

Ласомбра: Они воистину являются тенями — путающими, но совершенно нематериальными. Тем не менее, часто куда проще заниматься делом под покровом скрывающей вас тьмы.

Малкавиан: Высказывание, согласно которому гений и безумие идут рука об руку, явно было придумано несчастным Безумцем, который желал изобрести оправдание для своего недостатка.

Носферату: Неважно, как их искажать, они всегда возвращаются к своему изначальному состоянию. Поразительно.

Равнос: Нет никого, кто более достоин жестокого наказания, чем незваный гость.

Тореадор: Такие прелестные, такие податливые, словно куклы! Но самый пленительный из их даров — это крик.

Тремер: Они жаждали бессмертия; теперь оно у них есть. Знайте, выскочки, что правильно обустроенные мучения могут заставить миг казаться вечностью, а вечность, состоящая из вечностей — это долгий период для страданий.

Вентру: Если вы делаете неверный выбор, вы можете хотя бы придерживаться своей ошибки с достоинством. Вентру воплощают немало благородства, имеющегося у Проклятых, и посему, когда настанет время уничтожить их, мы позволим им умирать долго, с честью.

Каитиффы: Их в основном создают в спешке; поэтому редко кто из них годен хоть на что-то, кроме как стать объектом для изучения.

Камарилья: Котёл, в котором Древние надеются приготовить кровавое варево. Когда его опрокинут, остальные всё увидят — и поблагодарят нас.

Шабаш: Неполноценная, но, тем не менее, величайшая — и единственная — наша надежда.

Независимые

Начавшееся в конце Средних Веков опасное противостояние Камарильи и Шабаша изменило лицо общества Сородичей. Кровавый конфликт стоил жизни миллионам людей и изменил тайную историю городов.

Естественно, существуют кланы, которые видят в сектах лишь противников, бросающихся друг на друга во имя Джихада, и не хотят иметь дело ни с одной из них. Разумеется, четыре независимых клана так же являются истинными кланами (а не случайно появившимися линиями крови), однако они не любят «выбирать сторону» в Джихаде. Разумеется, молодых представителей этих кланов можно встретить как в Камарилье, так и в Шабаше, однако старейшины преследуют собственные непостижимые цели, цели, которые не терпят такого вздора, как принадлежность к какой–либо секте.

Было бы глупо считать, что все члены независимых кланов абсолютно привержены идеалам своего клана. Как и все Сородичи, они прежде всего вампиры, и лишь затем члены какого–либо клана. Многие из этих Каинитов прежде всего преследуют собственные цели, совпадают они или нет с целями клана. Этот факт еще более настораживает сторонних наблюдателей — независимый вампир является темной лошадкой, и так как его не сдерживает ни политика секты, ни законы клана, то предсказать его поведение невозможно.

И еще…

И еще, стали распространяться слухи, что старейшины независимых кланов стали пробуждаться в больших количествах, чем старейшины других кланов. Один из кланов избавился от древнего заклятья, которое сдерживало его, возможно при содействии одного из своих древнейших членов. Второй, наиболее молодой из всех, находится под управлением своего основателя со времен Ренессанса. Говорят, что ужасные и безжалостные Старцы третьего вернулись после веков отсутствия и призывают своих детей к себе. А четвертый…

Но в независимости от подобных разговоров, дети каждого из кланов продолжая делать свои дела как ни в чем не бывало и испытывая к своим кланом столько же лояльности, сколько испытывали до того. Если они и являются пешками Патриархов, то они игнорируют этот факт или, что еще более вероятно, осознают это и давно смирились.

Неприсоединившиеся кланы

Четыре независимых клана имеют мало общего и держаться подальше от сект. Каждый из них преследует собственные интересы и по–разному осознает свою роль в Джихаде. Не доверяющие даже друг другу, они следуют собственным законам, которые отличаются от Традиций Камарильи или хаоса Шабаша.

— **Ассамиты** — клан хищных вампиров со Среднего Востока. В течение столетий они были наемными убийцами, готовые служить любому, кто заплатит им кровью. Теперь, когда их древнее проклятье вернулось, они захотели насытить свою неутолимую жажду витэ других Каинитов и стали врагами для всех кланов.

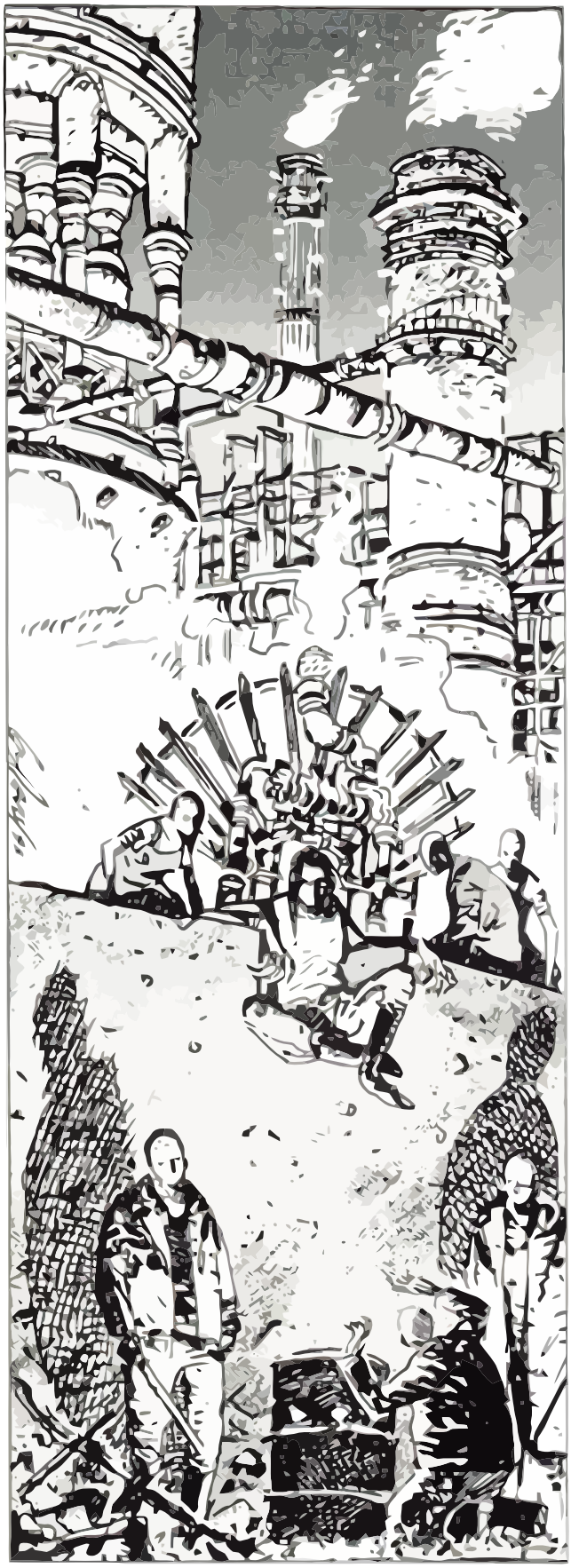
Из всех независимых кланов Ассамитов бояться больше всего. Их роль в Джихаде как простых наемников изменилась. Никто не может сказать, как изменится лояльность Ассамитов в течение следующих десяти лет или как их влияние изменит сам Джихад.

— **Последователи Сета** отвергают секты по разным причинам. Они заявляют, что являются наследниками традиций, которые гораздо старше, чем Камарилья или Шабаш, и отвергают саму идею оставить свои древние цели ради прихотей, возникших всего несколько столетий назад. Принципы клана и его темная вера восходят к первым ночам цивилизации, и это древние наследие для них превыше жалкой политики.

«Сетиты», как они часто называют сами себя, играют роль торговцев для двух сект. Клан готов предложить скрытые знания и греховные наслаждения любому вампиру… за соответствующую цену. Многие старейшины смотрят косо на торговлю Сетитов: возможно, что с каждой успешной сделкой Клан Змеи приближается к той цели, которую поручил ему Патриарх.

— **Джованни** скорее семья, чем клан: большинство неонатов этого клана были членами их смертной семьи до Становления. Замкнутые Некроманты преследуют две цели: накопление материальных богатств и власти и изучение тайн Смерти.

Джованни не видят нужды в сектах. Они эффективно контролируют свой клан и смогли пережить Инквизицию не обращаясь за помощью к другим



Сородичам. Все, чего они хотят — это чтобы их оставили в покое для осуществления собственных целей, успешное достижение которых может привести к пугающим результатам.

— Наконец **Равнос** отстранили от всех остальных кланов их склонность к воровству и обману, а так же страсть к путешествиям. Эти мастера иллюзии, происходящие родом в основном из цыган или из Индии прежде всего верны себе, затем своему клану и больше никому. Равнос наиболее слабо организованны из всех независимых кланов и рассеяны по всему миру. Они свободно путешествуют по территории Камарильи и Шабаша, и большинство князей знает, что вместо того, чтобы пытаться выставить Равнос из своих городов, лучше просто подождать пока эти расточительные вампиры заскучают и двинутся дальше.

Равнос почти безразличны к политике сект и многие вампиры недооценивают их, считая, что они не смогут сыграть важную роль в Джихаде. Они выглядят слишком хаотичными и недисциплинированными, чтобы их мог использовать кто–то из Старцев — и Равнос нравиться эта репутация. Клан счастливо просуществовал последнюю тысячу лет без каких–либо обязанностей или ответственности, и у него нет причин меняться. Однако возможно в будущем Равнос все же объединятся для какой–либо общей цели…

Взгляд со стороны

Камарилья

Так как мы не слишком беспокоимся об этом, эти гадюки играют друг против друга на чьей угодно стороне. Разумеется, это не слишком хорошо: чем еще их можно переубедить, если они способны выжить без союзников? Они прекрасно подходят для того, чтобы изменять баланс в Джихаде, и они знают об этом. Я бы молилась, чтобы они выбрали правильную сторону, если бы конечно верила, что кто–то услышит мои молитвы.

—Анна Боусли, князь Лондона

Шабаш

Они слишком слабы, чтобы угрожать нашей власти, но слишком сильны, чтобы мы могли легко сокрушить их. Иногда мы теряем стаю или несколько из–за их же собственного идиотизма — только дурак будет пытаться уничтожить Змею в ее же логове или обыграть этих проклятых Джованни в их же собственной игре. Но мы учимся на своих ошибках. Мы узнаем о сильных и слабых сторонах «свободных» кланов. И они не будут такими сильны, когда земля начнет трескаться и солнце станет красным. Это я вам гарантирую.

—Кикатриз, епископ Тихуаны

Ассамиты

Ассамиты явились из пустынных просторов Востока, сопровождаемые зловещей атмосферой ужаса. Среди вампиров Ассамиты прославились в качестве клана убийц, работающего на любую из сторон, способную заплатить им. Плата, которую они взимают за свой труд — витэ других Сородичей; для Ассамитов диаблери — это величайшее таинство. Ассамиты стараются не вмешиваться в дела Камарильи и Шабаша, работая на любую из сторон и одновременно преследуя собственные цели. Они действуют в городах, контролируемых сектами; прочие Сородичи считают их полезными для устранения противников, проведения кровавых охот, наказания нежелательных потомков и проникновения в оплоты соперников. Однако Ассамиты редко заключают настоящие союзы с другими Сородичами, поскольку считают остальных Детей Каина низшей ветвью. В отличие от прочих кланов, Ассамиты не утверждают, что их основатель принадлежит к Третьему Поколению. Вместо этого они верят, что их основатель является представителем Второго Поколения и, таким образом, все остальные Каиниты — лишь их несовершенные подобия.

В ночи, предшествовавшие созданию Камарильи и Шабаша, Ассамиты широко практиковали диаблери, неизменно стремясь приблизиться к «Единому», как они называли своего мифического основателя. В результате Восстания Анархов, когда из пепла поднялись Шабаш и Камарилья, многие могущественные старейшины стали испытывать тревогу из–за убийц–каннибалов, скрывающихся в их рядах. Обратившись к Тремер, чтобы те проклял кровь Ассамитов, Камарилья наложила на клан проклятье и сделала его членов неспособными пить витэ других Сородичей. Не в силах противостоять единому фронту, представляемому Камарильей, Ассамиты были вынуждены подчиниться этому позору. Те немногие, кто не приняли проклятье, скрылись и присоединились к Шабашу.

Те, кто регулярно имеют дело с Ассамитами, почувствовали великие потрясения в клане. Величайший из признаков этого — недавнее снятие проклятия Тремер. Освободившись от мистических оков, не позволявших им заниматься диаблери, клан вновь развязал кампанию, наполненную убийствами и каннибализмом. Теперь Ассамиты убивают других Сородичей без дополнительных стимулов — и, разумеется, без санкций и контрактов.

Клан в целом перешёл к более агрессивному поведению. Если раньше клан не брал новых контрактов на жертву, которая победила его убийц, то теперь клан может преследовать эту жертву, и часто делает это с невиданным рвением. Точно также, Ассамиты больше не чтят многовековую традицию десятины, отдаваемой сирам. В эти ночи надвигающейся Геенны нет места для ленивых Ассамитов, почивающих на собственных лаврах.

Однако чего именно хотят Ассамиты, остаётся неизвестным. Очевидно, что Ассамиты усилили свою хватку как на физической, так и на политической арене, и тайные агенты клана вышли из тени в городах, где правящие вампиры стали ленивыми и глупыми. Их власть в городах Индии и Среднего Востока оказалась куда сильнее, чем предполагали остальные Сородичи. Если раньше другие Сородичи считали Ассамитов благородными (т. е., относительно бессильными), полезными исполнителями, то теперь они воспринимают клан с благоговейным страхом.

Прозвище: Убийцы.

Секта: Ассамиты с равным презрением относятся и к Камарилье, и к Шабашу. Некоторые Ассамиты принадлежат к Шабашу, а разрозненная горстка одиночек существует и в рядах Камарильи[1].

Внешность: Ассамиты стремятся одеваться стильно, но практично. У подавляющего большинства представителей клана орлиные носы, тёмные волосы и худощавое изящное телосложение, хотя у происходящих из Африки, безусловно, более нубийские черты. В последнее время в клан было принято значительное число уроженцев Запада, но они остаются в меньшинстве. У этих индивидуумов может быть практически любая внешность, поскольку их выбирают за навыки, а не за внешний вид. Вдобавок, кожа Ассамитов с возрастом становится темнее (в отличие от других вампиров, которые со временем бледнеют); кожа по–настоящему древних Ассамитов может стать практически чёрной.

Убежище: Большинство старейшин клана обитает в Аламуте, оплоте клана, который, как считается, находится на вершине горы где–то в современной Турции. Неонаты и агенты, работающие вдали от родной обители, обычно выбирают отдалённые, труднодоступные места обитания, чтобы обеспечить отсутствие непрошенных гостей.

1. В 2000 году значительная часть Ассамитов, которые решили остаться верны старым традициям и своей вере откололись от основного клана и объявив себя Схизматиками присоединились к Камарилье — прим. преводчика

Происхождение: Многие фида'и (новообращённые ученики) происходят из Малой Азии или Северной Африки. Большинство членов клана в некий период своей человеческой жизни занимаются убийствами, грязной работой или террористической деятельностью, хотя в отношении линии крови Ассамитов–визирей это не столь характерно. В последнее время клан дает Становление многим неонатам с Запада, куда и пытается продвинуться, в основном солдат, преступников и уличных бандитов.

Создание персонажа: Ассамиты предпочитают Физические Атрибуты, а Умственные идут сразу же следом. Убийцы в равной мере ценят и Навыки, и Таланты. У Ассамитов обычно схожие Натуры и Маски, поскольку увёртки — не в их правилах, но Натура и Маска редко бывает одинаковой. В число популярных Дополнений входят Ментор, Связи и, разумеется, Поколение.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Слабости: В свете недавнего снятия тремерского проклятия крови Ассамиты вновь обрели пристрастие к витэ, особенно к витэ старших Сородичей. Клан, большую часть современной истории вынужденный полагаться на алхимические зелья крови, легко впадает в зависимость от крови других вампиров. Всякий раз, когда Ассамит пьёт или даже пробует кровь другого Сородича, он должен сделать бросок на Самоконтроль (сложность равна количеству выпитых пунктов крови +3). Если бросок неудачен, Ассамит впадает в зависимость и ему придётся сделать другой бросок на Самоконтроль в следующий раз, когда он столкнётся с витэ Сородичей. Неудача в этом броске вызовет у вампира кровавое безумие, в ходе которого он будет делать всё физически возможное, чтобы выпить максимальное количество крови. Когда (а не «если») проявляется зависимость от крови, всепоглощающая жажда должна отыгрываться — клан Ассамитов больше не видит необходимости в том, чтобы скрывать свою вампирскую сущность.

Организация: Старейшины клана по–прежнему управляют активностью Убийц из Орлиного Гнезда в Аламуте, но всё больше и больше Ассамитов отправляются во все уголки земного шара, убивая Сородичей по контрактам или без таковых. Многие из былых «обязательств» клана — вроде запрета на преследование противника, который уже победил другого Ассамита — были отменены. Не принадлежащим к клану может казаться, будто Ассамиты впали в неистовое буйство.

Ассамиты организуются в отряды, похожие на стаи Шабаша; эти группы называются фалаки. Фалаки обычно состоит из двух или трёх Сородичей, проникающих в город и обустраивающих там плацдарм. В городе Ассамиты занимаются примерно тем же, чем и другие Сородичи (устраивают опорные базы, взращивают стада), но также и ослабляют Сородичей–соперников посредством выборочных убийств, поскольку не считают, что должны подчиняться Шести Традициям.

Линии крови: Линия крови Ассамитов–визирей специализируется на изучении Тауматургии и магии Среднего Востока[2]. Визири почти никогда не покидают пределов Аламута и, безусловно, не занимаются убийствами. Вместо этого они совершенствуют своё — а, соответственно, и клановое — знание магии крови. Ассамиты–визири отказались от Стремительности, вместо этого в качестве клановой Дисциплины освоив Тауматургию, но должны тратить дополнительный пункт крови на все применения Тауматургии. Антитрибу Ассамитов из Шабаша весьма незначительно отличаются от своих независимых собратьев, единственное существующее различие — это номинальная верность секте. Ассамиты и их отступники отлично ладят, особенно после того, как основная часть клана избавилась от проклятия Тремер.

Примечание переводчика: Уже после выхода основной книги правил концепция клана претерпела значительные изменения (кардинальная смена легенд, разделение на три касты). Для более подробной информации смотрите Книгу клана Ассамитов, исправленное издание.

Цитата: *Побереги своё дыхание, слабак — никто не услышит твоих криков. А теперь помоги мне в моём продвижении назад к милости Хакима…*

В былые ночи

Рассказчики, желающие провести хронику, события которой разворачиваются до 1998 года, должны несколько видоизменить клан Ассамитов. Поскольку они лишь недавно сняли проклятие крови, до 1998 года Ассамиты обладали другой клановой слабостью. Ассамиты должны отдавать 10 процентов крови, полученной в качестве платы за контракты, своим сирам. Вдобавок, они не могут пить витэ Сородичей. Если Ассамит выпьет вампирской крови, каждый проглоченный пункт крови наносит Ассамиту один автоматический уровень летальных повреждений.

Стереотипы

Бруха: Каких бы единых богов у нас ни было в прошлом, теперь у нас нет ничего общего.

Последователи Сета: Пить со змеями — значит накликать их яд на свой стол.

Гангрел: Я бы отказался от порченой крови животных, но моя нужда велика.

Джованни: Пусть они торгуются со своими мертвецами, но никогда не позволяйте им марать ваши владения своим унижающим присутствием.

Ласомбра: Ненадёжные и вульгарные — но, тем не менее, они составляют основную часть наших лучших работодателей.

Малкавиан: Их кровь приносит безумие, когда марает ваши губы. Избегайте их, или же будете заражены их сумасшествием.

Носферату: За их омерзительностью скрывается подобие чести и, таким образом, они глупцы.

Равнос: Я считаю, что звук, с которым они лишаются крови, куда более музыкален, чем их отвратительные цыганские песни.

Тореадор: Погоня за прекрасным — это роскошь и, таким образом, расточительство.

Тремер: Мы более не станем нести на себе оскорбление их чародейства. Единственный хороший Тремер — это тот, кого вы убиваете по дороге назад к сердцу Хакима.

Цимисхи: Мне странно, что наша взаимная ненависть к Колдунам не делает нас лучшими партнёрами. Но и неважно, поскольку эти пережитки прошлого ничего не значат в нынешние ночи.

Вентру: Пусть они и позволяют нам проводить наши обряды в занимаемых ими городах, именно Голубая Кровь придумала наложить на нас проклятие клана Тремер.

Каитиффы: Бесполезные плевела, годные лишь на то, чтобы отделить их от зёрен. Их редко когда хватаются, но их слабая кровь не приносит нам долговременной пользы.

Камарилья: Их ночи сочтены, и им не дано забыть о тех оковах, что они на нас наложили.

Шабаш: Слишком грубые и лишенные класса, и настолько агрессивно настроенные против того, чтобы прислушиваться к советам своих старейшин, что похожи на детей–подростков.

2 *Ввиду имеется каста чародеев, а не визирей — прим. переводчика*

Последователи Сета

Последователям Сета, куда чаще называемым «Сетитами», вероятно, не доверяют больше, чем любому другому клану. Их ассоциация с изначальным Змеем из легенды хорошо известна, и только усиливается их тревожащими способностями. Они являются хранителями знаний, которые, согласно их утверждениям, даже старше, чем Первый Город. Когда они приходят в город, властная структура Каинитов почти неизбежно разрушается. Но, что пугает больше всего, весь клан разделяет единую тёмную и сильную веру — веру в то, что в их холодных жилах течёт кровь богов.

Разумеется, само название клана является свидетельством этой веры. По мнению большинства Сетитов, основатель их клана был никем иным, как тёмным богом Древнего Египта, несравненным охотником пустынной ночи. Согласно другим рассказам, Сет был Патриархом — по меньшей мере — который заставил египтян поверить в него как в бога. В любом случае, правление Сета было неоспоримым, пока он не получил вызов от существа по имени Осирис — которого некоторые называют вампиром, а другие — чем–то ещё. Их война длилась столетиями, но в итоге Сет был изгнан из Египта, во тьму. И тогда, как утверждают его последователи, именно во тьме мудрый, древний Сет начал править всерьёз. И пусть великий Сет теперь исчез из мира, его потомки трудятся, чтобы мир оказался в подобающем состоянии к его возвращению — разумеется, попутно осуществляя и свои собственные планы.

Чтобы добиваться своих целей, Сетиты овладевают несколькими мощными инструментами. По их мнению, такое оружие, как наркотическая зависимость, соблазнение и разложение — старейшие и лучшие средства для достижения результата. Сетиты используют наркотики, секс, деньги, власть — даже витэ и знания сверхъестественного — чтобы заманивать других в свои сети. До сих пор методы Последователей оставались ужасающе эффективными. И Сородичи, и смертные поддаются чарам Сетитов, с радостью делая всё, что их новые хозяева потребуют в обмен на свою змеиную помощь. По сути, в некоторых городах целые субкультуры и отрасли экономики находятся во власти одного или нескольких Сетитов.

Последователи Сета загадочно называют себя «старейшим из кланов», что б эта фраза для них ни значила. Историки Каинитов отрицают это как беспочвенное хвастовство, относя возвышение Сета ко временам уже после Первого Города. Однако те, кто внимательно прислушиваются к шёпоту Сетитов, в чём–то и не столь легкомысленны, поскольку змеиному клану, похоже, доступны древние знания, которые, по опасениям некоторых, могут происходить из времён, восходящих к самым первым и самым длинным ночам. Некоторые Змеи даже намекали, будто Сет был ввергнут во тьму ещё до того, как Каин получил своё проклятие — эту теорию большинство Сородичей отрицают, но, тем не менее, подобные намёки страшат.

Какими бы ни были истоки клана, суть в том, что сейчас его влияние распространилось широко. Пусть они и редко встречаются в таких «традиционных» вампирских охотничьих угодьях, как Европа, Последователи Сета рыщут во множестве других районов мира. У них мощное присутствие в Африке, особенно в Каире и околосахарских областях континента. Они обитают в Индии, прямо на границе с землями Катаянов, разыскивая мудрость уничтоженных богов и основывая собственные культы. Они спят под песками Среднего Востока и правят карибскими ночами. И они без опаски вступают в самые худшие из городских притонов Америки. Их паутина тянется с континента на континент, и прочим кланам ещё только предстоит осознать, насколько огромная часть мира находится в лапах Сетитов.

Прозвище: Змеи.

Секта: Нейтралитет слишком ценен для Последователей Сета, чтобы они вступали в секты. Они считают Камарилью чрезмерно идеалистичной, в точности как и Шабаш. Сетиты предпочитают обмениваться секретами с обеими сторонами, но придерживают по–настоящему значительные находки для эксклюзивного использования кланом.

Внешность: Большинство старших Сетитов — египетского, североафриканского или среднеазиатского происхождения. Однако в последние годы Змеи стали придерживаться более вольного подхода, и давали Становление мужчинам и женщинам самых разных народов. Рыжие волосы считаются признаком расположения Сета, и некоторые неонаты не ленятся каждый вечер красить свои волосы хной, чтобы доказать свою преданность. Сетиты обычно наделены безупречным вкусом в выборе одежды и аксессуаров и обладают представительными манерами, которые приковывают внимание наблюдателей.

Убежище: Хотя многие молодые Сетиты не гнушаются забиваться в самые удобные из доступных дыр, старейшины клана считают постройку убежища священным предприятием. Многие пользуются древними алхимическими ритуалами, чтобы освятить свои убежища, будь то храмы, тайные библиотеки или простые склепы. Большинство обучают гулей «священной обязанности» по защите убежища хозяина, а некоторые увлекаются тем, что позволяют различным змеям ползать внутри своих логовищ. Убранство их убежищ часто оформлено в древнеегипетском стиле, хотя в последние годы Последователи Сета стали весьма мультикультурными. Отдельный Сетит может украсить своё убежище скульптурой из Ганы, марокканскими коврами или статуэтками–кахинами хопи — чем угодно, лишь бы это соответствовало его вкусам и происхождению.

Происхождение: До получения Становления многие Сетиты состоят в качестве слуг при других Последователях Сета. В былые ночи клан выбирал лишь людей египетского происхождения, но прагматизм заставил их впоследствии принять в свои ряды и представителей других народов. Змеи склонны выбирать потомков, которые проявили склонности к манипулированию и умственную стойкость, первое — чтобы лучше принуждать смертных служить клану, второе — чтобы дитя могло без опаски осваивать знания, хранимые Последователями. Сетиты выбирают лишь лучших; те, кто хотя бы слегка хуже, не могут и надеяться подняться выше положения пешки.

Создание персонажа: Сетиты склонны сосредотачиваться на Социальных и Умственных Атрибутах, но их Способности различаются в зависимости от концепции персонажа. В клане весьма распространено Познание Оккультизм. Их Натуры могут быть учёными или хищными, а их Маски будут любыми, какие они сочтут подходящими для конкретного случая. У многих Змеев имеется отличная сеть Связей, Стад (у культистов), Слуг и иных пешек, готовых выполнять их волю; что именно Сетит предлагает в обмен на подобную службу, может варьироваться в широком спектре — от шантажа до простой дружбы.

Клановые Дисциплины: Затемнение, Присутствие, Серпентис.

Слабости: Сетиты, будучи созданиями древнейшей тьмы, страдают от тяжелейшей аллергии на любой яркий свет, особенно на солнечный. К любым повреждениям от солнечного света добавляется два дополнительных уровня. Последователи Сета также отнимают единицу от любых запасов кубиков, когда находятся под слишком ярким светом (прожектора, световые ракеты и т. д.).

Организация: По отдельности Последователи Сета ведут себя подобно остальным вампирам, выращивая стада, добиваясь власти и подкупая соперников. Нет Сетита, который был бы автоматически неуязвим для хищнических действий соперника — в рядах клана распространён принцип дарвинизма. Однако если брать в целом, Змеи организуют храмы, где могут обмениваться знаниями и проводить свои обряды. Их иерархия обычно основывается на возрастном принципе, и старейшие и мудрейшие из них руководят богослужениями. Ходят слухи, будто где–то в Африке расположен Великий Храм Сета, где обитает Тёмный Иерофант клана. Утверждают, будто этот Старец — самый могущественный из детей самого Сета и первый вампир, получивший Становление; если эти слухи верны, то его познания несравненны и его власть над кланом — абсолютна.

Линии крови: У Змей есть несколько побочных линий крови, большинство из которых происходят от альтернативных интерпретаций тёмной веры Сета. Путь Воина — один из самых ярких; эти ловчие почитают Сета как охотника и воина, и изучают Могущество вместо Затемнения. Схожим образом, Путь Экстаза превозносит удовольствия плоти, даруемые самим Змеем; эти вампиры стремятся развивать Присутствие превыше всех прочих Дисциплин. И, наконец, Змеи Света — это отколовшаяся линия крови, обосновавшаяся в Шабаше. Эти Каниниты отличаются от остальных Сетитов лишь воззрениями, но придерживаются кодекса поведения, который остальная часть клана считает ересью, караемой Окончательной Смертью.

Цитата: *Я вас умоляю. Я думал, вы не опускаетесь до таких безмерных иудо–христианских заблуждений. «Змее нельзя доверять». «Знания — источник зла». Почему, по–вашему, родители внушают такие мысли своим детям — или почему сир воспитал вас подобным образом? С чего бы им препятствовать обмену знаниями? Ага. Теперь вы начинаете понимать. Не хотите ли теперь присесть и поговорить со мной?*

Стереотипы

Ассамиты: Похоже, что наши братья забыли обо всём, чему их учили, из–за вкуса крошечной капли витэ. И к каким последствиям это привело…

Бруха: Они забыли больше уроков, чем усвоили. Когда–то они были достойны толики уважения, теперь… ничего.

Гангрел: Хитрые в дикарском смысле, но лишённые даже здравомыслия дикой собаки. У них нет ничего, что нам требуется, и они ценны лишь в качестве контролируемого назидательного урока.

Джованни: Опасные соперники, хотя они уравновешивают свой поиск просветления такими глупыми материальными приоритетами.

Ласомбра: Дети пустоты, лишь недавно питавшиеся от соска матери и недавно отлучённые от груди с помощью украденного витэ. Лишь старейшие из них имеют понятие, какую именно силу они пробуждают.

Малкавиан: Опасны. Они — хранители истин, которые возможно даже более старые, чем мы. К счастью, прочие кланы достаточно глупы, чтобы отмахиваться от пророчеств безумцев, словно от заблуждений и бреда; будь они настолько мудры, чтобы прислушаться, время Сета могло бы наступить раньше, чем мы были бы к нему готовы.

Носферату: Не слишком тонкое напоминание о том, чем мы являемся, и почему бессмысленно изображать из себя кого–то ещё.

Равнос: Пусть вас не заботит бродячий молодняк этого клана; они глупы и невежественны в отношении своего истинного происхождения. Нужно следить за головой ракшаса, а её глаза раскрылись вновь.

Тореадор: Подобное рвение… восхитительно. Я способен опьянеть от страсти Тореадора и мог бы осушить его до дна, пытаясь наполнить себя ею.

Тремер: Как они похожи на преждевременно развившегося ребёнка, серьёзно надвинувшего очки на нос и с тяжелой книгой на коленях! Ах, но этот маленький милашка в итоге может оказаться опасным, и поэтому ему нужно мягкое руководство со стороны родителя…

Цимисхи: Самоназванные драконы, которые, тем не менее, каждую ночь ползают на брюхе и вкушают пыль. Они коварны, но не так коварны, как мы.

Вентру: Они не любят нас и распускают о нас клевету, поскольку не могут смириться с тем, что мы старше и выше происхождением, чем они. Но подождите ещё немного, и их правление перестанет донимать нас.

Каитиффы: Такие же, как и остальные, только их намного проще направлять. Их слабая кровь свидетельствует о величайшей слабости Каинитов.

Камарилья: При всей своей одарённости в устройстве Маскарадов, они не способны взглянуть сквозь собственную завесу.

Шабаш: Страшная маска ещё не делает чудовищем. Она всего лишь позволяет проще заметить жертву.

Джованни

Джованни вежливы, благовоспитанны и наделены хорошими манерами. Корни клана Джованни, богатого сверх всякого воображения, прослеживаются до времён, предшествующих Ренессансу, восходя к семье торговых королей. Клан по–прежнему удерживает свои изначальные владения в Венеции, в тысячелетнем поместье, расположенном совсем рядом с центром города. Ни один клан не устраивает такой показухи из смирения и благопристойности, как Джованни. И ни один клан не скрывает таких нечестивых тайн.

Согласно слухам, распространяемым в салонах Камарильи и на эсбатах Шабаша, деньги Джованни испортили семью, и венецианцы обратились к нигримансии, побуждаемые извращённой скукой. Как ни странно, но семья проявила себя весьма одарённой в сделках с мёртвыми, и её новообретённые способности привлекли внимание ныне забытого Патриарха. Вампир дал Становление главе семьи, Аугусто Джованни, и ввёл его в мир Проклятых. Этот пресловутый Патриарх, согласно легендам, чрезвычайно интересовался смертью, и полагал, что Становление Джованни и его семьи поможет умножить его знания о том, что лежит по ту сторону жизни.

План Древнего сработал даже лучше, пусть и по–иному, чем задумывалось. Аугусто, беспощадный и корыстный торговец, узрел возможность отнять непрочную власть у своего сира и сделал это, выследив и убив также и всех потомков Патриарха. Выпив крови Древнего, Аугусто стал представителем Третьего Поколения и основателем собственного клана, Джованни.

Остальные вампиры отреагировали на это, побуждаемые страхом, и в течение столетия «дьявольские Сородичи» Джованни искоренялись и уничтожались, где бы они ни появились. В итоге Джованни встретились с новосформированной Камарильей и заключили обоюдное перемирие. Согласно условиям перемирия, Джованни не должны принимать участие в Джихаде и вмешиваться в дела других вампиров. Джованни согласились, избежав геноцида, который неизбежно ожидал бы их в противном случае.

Пользуясь преимуществом, обеспечиваемым незначительной осведомлённостью других Сородичей об их делах, Джованни тихо продолжают накапливать богатство и влияние, одновременно непрестанно развивая свою Дисциплину Некромантия. Мало кто верит, что клан занимается тем и другим по бескорыстным соображениям, и недавние глобальные шаги Джованни заставляют многих Сородичей беспокоиться. При всех этих деньгах и накопленных душах, что–то явно уже маячит на горизонте; из Венеции дует нехороший ветер.

Члены клана Джованни также являются и членами семьи Джованни, и те, кто не получил Становление, часто служат своим родственникам-Сородичам в качестве гулей. Эти семейные узы (члены семьи связаны кровью дважды) обеспечивает абсолютную верность по отношению к Джованни. Пусть они и сосредоточены в основном в Европе, в недавнее время Джованни начали продвигаться и на мировой рынок, и в последние ночи клан кажется куда более плодовитым.

Прозвище: Некроманты.

Внешность: Вампиры—Джованни обычно предпочитают выглядеть приличными и респектабельными. У большинства Джованни, происходящих из итальянской ветви клана, европейская внешность, в том числе довольно смуглая кожа, чёрные волосы и плотное телосложение. Джованни склонны одеваться хорошо, но не кричаще, предпочитая тонкие проявления богатства броской показухе.

Убежище: Джованни предпочитают убежища, соответствующие своему богатству. Особняки, дворцы и хорошо обставленные квартиры подходят Джованни лучше всего, хотя редко встречается Некромант, который не содержит запасное убежище в канализации или на кладбище. Некоторые Джованни заняты в организациях по управлению здравоохранением и устаревают свои убежища в больницах, где имеется множество укрытий, а драгоценную кровь можно раздобыть при малейшем желании.

Происхождение: Большинство Джованни происходят из рядов венецианской ветви семьи и проводят немалую часть своих человеческих жизней, служа другим членам семьи в качестве гулей. Хотя они тесно сплочены, как и полагается семье, в клане свирепствуют соперничество и вероломство, поскольку каждый из его представителей пытается утвердить своё превосходство над остальными. Будучи потрясающе многосторонними при том, что избирают Сородичей для Становления из столь ограниченного резерва, Джованни могут дать Становление любому индивидуума, который кажется многообещающим в какой–либо области, но лишь после «испытательного срока» службы в виде гуля, называемого Поцелуем Доверия.

Создание персонажа: Среди Джованни более всего распространены концепции профессионалов, чтобы они могли лучше помогать в предприятиях клана. Натуры и Маски у них обычно бывают коварными и эгоистичными и, поскольку в этом клане кровосмесителей пышным цветом цветут извращения, многие становятся Асоциалами. Умственные Атрибуты и Познания являются первичными, также высоко ценятся Дополнения. Почти у всех Джованни имеется подходящий уровень Ресурсов, и многие выбирают Слуг, Связи и Влияние.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Некромантия, Могущество.

Слабости: Поцелуй Джованни причиняет получающим его смертным мучительную боль. Укус вампира-Джованни часто убивает смертную жертву болевым шоком ещё до того, как несчастная успеет умереть от потери крови. Некроманты наносят вдвое большие повреждения смертным (и только смертным) во время Поцелуя. То есть, если Джованни выпивает один пункт крови из смертного сосуда, этот сосуд получает два уровня повреждений. Поэтому вампиры-Джованни нередко питаются от уже мёртвых тел или от запасов, вроде больничных банков крови.

Организация: Делами клана Джованни управляют из Венеции, из огромного поместья, в просторечии называемого Мавзолеем. Как и можно ожидать, структура у клана семейная. Семью пронизывают инцест, некрофилия, фаворитство, поклонение предкам и тщательно взращиваемое чувство вины; к тому моменту, когда большинство Сородичей—Джованни получают Становление, они успевают увидеть более чем достаточно, чтобы привыкнуть к превратностям бытия не–мёртвого. Невмешательство клана в Джихад позволяет его представителям сосредоточиться на своих личных вендеттах и оттачивании искусства Некромантии. Патриарх Джованни, Аугусто Джованни, по слухам, по–прежнему напрямую контролирует клан, хотя никому из не принадлежащих к клану не приходилось его видеть в последние 400 лет.

Линии крови: У Джованни нет антитрибу — они верны семье в целом, если не отдельным её членам. Однако клан принял в свои ряды несколько других семейств. В их число входят Писаноб (колдуны Центральной и Южной Америки), Дунсирн (шотландские банкиры, занимающиеся каннибализмом), Миллинеры (знаменитый род из Новой Англии, зародившийся в начале 20 века) и множество мелких семей. Далеко не все Джованни носят фамилию Джованни.

Цитата: *Вам лучше разговаривать со мной в другом тоне. В конце концов, для Джованни вы одинаково ценны как мёртвым, так и не–мёртвым.*

Стереотипы

Ассамиты: Недавнее изменение их наклонностей заставляет меня нервничать.

Бруха: Столько шума, и почти никакого сигнала.

Последователи Сета: Пусть они и происходят из земель мёртвых, мы мало что способны вытянуть из них, не отравившись в процессе.

Гангрел: О них можно совершенно забыть; мы редко пересекаемся.

Ласомбра: Они ударят вам в спину, но лишь потому, что они знают, в какие игры играют Сородичи.

Малкавиан: Прозрения, даруемые ими, редко окупают их мучительное присутствие рядом; хотелось бы мне знать, не является ли «сумасшествие» всего лишь обманом, с помощью которого они ослабляют защиту своих врагов.

Носферату: Этот прокажённый клан оказался опасно умелым в раскрытии тайн. Не заводите среди них врагов, иначе станете объектом их внимания.

Равнос: От Сородичей, которые называют своим родоначальником обман, не может исходить ничего хорошего.

Тореадор: Изнеженные и праздные, Тореадоры, тем не менее, владеют значительной собственностью.

Тремер: Скользкие, словно угри, Тремер виновны в том же преступлении, что и мы, но они тонут в трясине политики, которая становится их проклятием.

Цимисхи: Загадочное, пусть и старомодное, зло.

Вентру: Они тратят слишком много времени на то, чтобы строить из себя мучеников, так что не успевают заниматься ничем по–настоящему важным; у них плохо с руководством.

Каитиффы: Малозначительны и с плохой родословной; они больше похожи на комаров, чем на вампиров.

Камарилья: Огромная, тупая и предсказуемая. Как американское правительство.

Шабаш: Поменьше, потупее и менее предсказуемый. Как итальянское правительство

Равнос

Если какой–то клан и прославился жестоким чёрным чувством юмора, то это Равнос. Эти Каиниты — первостатейные обманщики, сплетающие иллюзии и ложь в сложные конструкции, призванные отнять у дураков то, что захотелось Равносу — будь то богатство, кровь или даже свобода жертвы. Словно Мефистофель или чёрт, Равнос вступают в свои дьявольские сделки с теми, кого выберут, будь то человек или Сородич, и горе тем, кто окажется неспособен заплатить тайную цену.

Хотя многие Равнос считают себя великими ловкачами, в целом великодушные выходки Койота и Ворона — не в их стиле. Вместо этого они обращаются к традициям иллюзий и лжи, присущим ракшасам и гхоулам Среднего и Дальнего Востока. Равнос — это существа, с которым крайне опасно пить или вступать в сделки. И эти дьяволы заключают свои пари и ставки уже с самых древних времён.

Равнос — бродяги до глубины своей души, и мало заботятся о постоянных убежищах или положении в сложившейся властной структуре города. Даже те, кто решили остановиться в определённом городе, склонны обустраивать и покидать убежища по настроению, располагаясь там, где им понравится, делая то, что им хочется и отправляться дальше, как только наскучит. Эта привычка приводит в ярость князей по всему миру, и те негодуют на Равнос, не взирая на Традицию Гостеприимства. Однако лишь немногие наказывают нарушителей, страшась вызвать злобу всего клана.

Хотя у клана издревле существуют связи с цыганами, немногие Равнос наслаждаются гостеприимством своих смертных родичей. Возможно, цыганам слишком хорошо известна истинная натура вампиров и они ненавидят предлагать свою дружбу не–мёртвым. Возможно, сами Равнос отвращают от себя свои смертные семьи из–за своих опасных выходок. Какой бы ни была причина, у Равнос обычно нет союзников, на которых он может постоянно полагаться. Его обаяние может предоставить ему временных компаньонов, а клановая сплочённость в периоды нужды может привлечь на его сторону собратьев-Равнос, но в целом путь вампира остается одиноким.

Естественно, что князья многих городов с подозрением относятся к мысли, что подобным ловкачам можно позволить свободно действовать в их владениях. Кодекс чести Равнос весьма суров, но редко совпадает с тем, что другие Сородичи вкладывают в это понятие. Равнос может нарушить слово по своему желанию, если только во время заключения сделки не плюнул себе на ладонь перед рукопожатием. Он будет защищать свое «доброе имя» всеми силами — в зависимости от того, что понимает под клеветой. И он, как правило, будет защищать сокланoвца, а сокланoвец — его; Равнос могут дурить друг друга, но считают это исключительно своей внутренней привилегией. Чужакам такое не позволяется.

Возможно, самое тревожное в Равнос — это то, что клан сумел в течение многих веков выживать в Азии, там, где большинство Сородичей быстро выслеживаются и пожираются безжалостными Катаянами. Никому из остальных Каинитов неизвестно, как же именно им такое удалось — но теперь возможная причина начинает проясняться. В Европу и Америку просачиваются слухи о пробуждении стародавних существ, о древних вампирах, стряхивающих с себя тысячелетнюю землю и повергающих в хаос дворы Каинитов. Эти древние Равнос (если слухи верны) демонстрируют ужасающие

мистические умения, в том числе и дар создавать настолько могущественные иллюзии, что те способны воздействовать на материальный мир. Лишь время может поведать, какую роль в Джихаде сыграет возвращение этих «владык–демонов».

Прозвище: Обманщики.

Секта: Равнос идут туда, куда хотят, и имеют дело с теми, с кем хотят, а секты пусть катятся к чёрту. Старейшины клана, особенно собравшиеся в Индии, презирают Камарилью и Шабаш, как в лучшем случае временные клубы по интересам, пустые организации, в которых параноидальные вампиры могут собираться вместе и убеждать себя, что они — вершина пищевой цепочки. Молодые просто отрицают идею о том, что чужак может иметь над ними хоть какую–то власть. Большинство Равнос воспринимают шабашевские обещания свободы и камарильские предложения защиты как обычную ловушку и вежливо (или не слишком вежливо) отказываются.

Внешность: Многие молодые западные Равнос — цыганского происхождения, обычно смуглые, темноволосые и темноглазые. Чуть реже встречается азиатская, африканская или нордическая внешность, и еще более редко — те, у кого нет и намёков на цыганскую кровь. По сути, европейские Равнос вообще не дают Становление джорджо (нецыганам).

Восточная половина клана — преимущественно индийского происхождения, хотя члены клана давали Становление многообещающих мужчинам и женщинам из других народов. Как и их западные собратья, они предпочитают яркую и красивую одежду и любят оттачивать своё обаяние на людях.

Убежище: Равнос по своей натуре — бродяги; даже их восточные потомки время от времени чувствуют жажду странствий. Представители клана часто путешествуют в фургонах или вагонах, находя пристанище, где только могут. Те, у кого имеются смертные родственники, особенно цыгане, часто на некоторое время остаются у своих родных. Но когда местные Сородичи начинают проявлять неудобное любопытство, Равнос вновь пускаются в путь.

Происхождение: Кочевые вампиры дают Становление немногим потомкам, не взирая на всё более стремительно растущие человеческие стада. Самые молодые Равнос, однако, не слишком разборчивы в Становлении потомков, и последние поколения могли столкнуться с Равнос, происходящими из самых разных культур и народов. Неонаты—Равнос, в жилах которых не течёт индийская или цыганская кровь, обычно при жизни демонстрируют значительную склонность к обману, торговле и саботажу. На своих у Дьявола глаз намётанный.

Создание персонажа: У Равнос как правило концепции бродяг, а их Маски могут изменяться в зависимости от требований ситуации. Они обычно в первую очередь развивают Социальные Атрибуты, и прежде всего склонны осваивать Таланты. У многих из них высокие Ресурсы, или в виде древних сокровищ, или в виде накопленных, неправедно нажитых редких товаров и произведений искусства.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Химерия, Стойкость.

Слабости: Равнос так давно потакали своим порокам, что впали в зависимость от них. У каждого из Равнос имеется слабость к одному из видов мошенничества, обмана или нанесения ущерба, будь то азартные игры, ложь, кража, шантаж или даже с умом обставленное убийство. Когда появляется возможность потворствовать этому пороку, Равнос должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 6 или поддаться своему побуждению.

Организация: Большинство Равнос не доверяют никому, даже собственным соклановцам, но при необходимости работают вместе, чтобы обманывать, обкрадывать или давить врага–чужака. Они часто дают друг другу потрясающие клятвы фамильной верности, хотя ни одна из сторон не ожидает от обетов многого.

Однако недавно пробудившиеся старейшины клана начали контактировать с Равнос на всех континентах. Хотя обычно хаотичная структура клана пока не претерпела реальных изменений, это может оказаться лишь вопросом времени — когда воля Древних начнёт осуществляться посредством младших Равнос.

Линии крови: Равнос разделены на семьи, напоминающие семейные линии их родичей–цыган. В число их семей входят Пури Даэ, которые часто сосредотачиваются на Прорицании вместо Стойкости; Урмен, утверждающие, что их кровь еще более волшебна, чем у большинства, и поэтому они специализируются в основном на Химерии; а также Вритра и Калдераш, которые, по слухам, вступили в тёмные сделки со смертоносными Катаянами.

Цитата: *Если бы я украл солнце, я бы не отдал его людям, чтобы согреть их. Я бы утопил его в океане и начал бы скупать людские души, разводя им огонь.*

Стереотипы

Ассамиты: Они стали даже еще худшими гхоулами, чем раньше. Единственное, чего в них хорошего — так это то, что другие кланы настолько боятся и ненавидят их, что вы легко сможете навалить кучу мёртвых тел между вами и одним из этих пожирателей.

Бруха: Давайте, позвольте им бесноваться в своих клетках. Если они согнут прутья, мы последуем вслед за ними наружу — а если появится сторож зоопарка, они огребут первыми.

Последователи Сета: И чего все так боятся? Даже сделка с Дьяволом не так уж и страшна, если хорошенько почитать договор. Змеи не способны меня отравить, и у меня нет души, которую можно потерять. И, опять–таки, если мы думаем похоже, у меня вряд ли будет статус «привилегированного клиента». Так что пускай себе пресмыкаются.

Гангрел: Наши бедные двоюродные братья, если можно так выразиться. Они роют себе норы в земле и притаскивают свои лохматые задницы в город, лишь когда Камарилья свиснет им. Но комнатные собачки озверели, а кому нужно такое домашнее животное?

Джованни: Семья в такой же мере, как и клан, подобно нам самим. Не мешайте им и, может быть, они сделают то же и для вас. Если нет — то отправьте их в ад. Там им всё равно будет лучше.

Ласомбра: Они выглядят довольно мягкими, но они жесткие ублюдки, уж это точно. Они вовсе не дети и не играют в детские игры. (пожатие плечами) Вам стоит признать это.

Малкавиан: Они видели слишком много и не покупаются ни на чьи иллюзии, кроме собственных. Мне они не нравятся, ни капельки.

Носферату: Их глаза и уши слишком остры — к несчастью для них самих. Будет жаль, если что–нибудь… произойдет с этими подземными выползками.

Тореадор: Романтические рубашки, вино и розы, кожаные пиджаки, вычурные татуировки. Убейте меня, если я когда–нибудь начну вести себя, как один из этих пидарасов.

Тремер: Наши друзья–чародеи, создающие материальное из наших теней. Разумеется, они в этом не преуспели даже и наполовину так хорошо, как мы — я куда больше боюсь призрачного огня своего собрата, чем неуклюжей пиротехники Колдуна.

Цимисхи: В крови этих сволочей есть что–то по–настоящему нечистое. Я бы сказал, что Каин когда–то запал на чудовище, и в результате получились Цимисхи.

Вентру: Кланяйтесь, если надо, расшаркивайтесь, если требуется, и режьте им глотки ради крови, если можете.

Каитиффы: Они как простофили — каждую минуту рождается новый.

Камарилья: Всё, что нам нужно, запакованное, словно рождественский подарок.

Шабаш: Они утверждают, что любят своё бытиё. Но тогда просто поразительно, как сильно их действия отдают ненавистью к самим себе.

Примечание переводчика: В результате Недели Кошмаров в 1999 году (пробуждение и гибели Патриарха, после чего клан впал в братоубийственную ярость) большая часть клана погибла, и из него уцелело всего около 100 вампиров.

На подоконнике кровь. Все было бы не так плохо, если бы данное окно не было на высоте девяти этажей, но это именно так, и все выглядит довольно странно. Полиция посмотрит на это, заметит, что тут нет пожарного выхода, увидит тело на алее внизу и начнет задавать вопросы. Однако если следователь установит, что тело на диване было выпито досуха, возникнет еще больше вопросов. Кто–нибудь сложит два и два, и я буду в полном дерьме, потому что тот, кто ответственен за весь это бардак — мое дитя. Мне надо подчистить за ним, иначе князь «Я засуну палку тебе в задницу так глубоко, пока тебя не парализует» Ле Клерк использует это как оправдание, чтобы превратить меня и мое дитя в пепел. Мне пофигу, что станет с тем, кому я дал Становление, но лично я не хочу быть распятым за то, что он любит покутить.

Ну что ж, приступим. Я громлю это место настолько тихо, насколько это возможно. На теле осталось немного крови, поэтому я разбрызгиваю ее вокруг, стараясь делать это настолько равномерно, на сколько это возможно, стараясь не оставлять следов. Я подбираю все ценное, на что натыкаюсь в процессе — надеюсь, какой–нибудь скучающий детектив просто напишет еще об одном случае, когда наркоман вломился в чью–то квартиру. Разумеется, более тщательной проверки это не выдержит, однако копов, которые будут заниматься расследованием, сможет направить по ложному пути.

Затем я беру тело и выбрасываю его в окно. Я жду около секунды, пока не слышу звука удара, который я слышал уже на многих таких «уборках», затем я концентрируюсь на секунду и сменяю свое человеческое тело как… а, к черту метафоры. Если кто–то видел, откуда взялось тело на аллее, то он увидит и летучую мышь, вылетающую из окна в ночь.

Будь уверенны — я очень озлобленная летучая мышь, хотя такие вещи трудно передать без физического контакта

Глава третья: Персонажи и черты

Как игрок в Вампир: Маскарад (**Vampire: The Masquerade**), вы должны создать персонажа — ваше Альтер–эго, при помощи которого вы будете взаимодействовать с миром игры и принимать участие в истории. Как и персонаж повести или фильма, этот персонаж становится протагонистом истории, которую вы рассказываете. Вам не нужно создавать персонажа для каждой сессии, вместо этого вы должны создать хорошо проработанного персонажа и примерять его роль каждый раз, когда вы играете. По мере развития истории вашей труппы, вы будите наблюдать за тем, как ваш персонаж растет и развивается. В конечном итоге, он может стать столь же великим и бессмертным героем (или злодеем), как какой–либо литературный персонаж.

Эта глава описывает как создать персонажа–вампира, начиная с основной концепции и заканчивая переводом этой концепции в Черты, которые будут использоваться в игре. Этот процесс довольно прост и игроки могут легко справиться с ним сами, однако лучше это делать под надзором Рассказчика, чтобы он смог ответить на вопросы и направить процесс создания.

Черты

Многое в жизни персонажа зависит от того, как вы описали и отыгрываете его. Например, основные позиции и привычки питания, которые вы выберете для своего персонажа могут определить всю его роль в истории. Некоторые аспекты персонажа — например, его физическое состояние, его внешний вид и его вампирские способности описываются цифрами и используются применительно к игровой системе. Эти характеристики называются Чертами. Черты определяют сильные и слабые стороны вашего персонажа, которые помогают ему взаимодействовать с персонажами других игроков и персонажами, которых создал Рассказчик. Например, у вашего персонажа могут быть высокие Умственные Черты, что делает его незаменимым, когда требуются мозги и сообразительность. Однако его низкие Физические Черты заставят его полагаться на помощь персонажа друга, когда потребуется жестокость или грубая физическая сила.

Черты обычно описываться числами от 1 до 5. (Человечность/Путь и Сила Воли являются исключениями из этого правила, и ходят слухи, что у некоторых особо древних и могущественных вампиров могут быть Черты выше 5…) Эти числа отражают качество и количество данной Черты персонажа. Один пункт означает, что персонаж довольно плох в этом, пять — что он исключителен. Черты можно сравнить со звездочками в ресторанах и гостиницах — одна плохо, пять превосходно. Рейтинг Черт важен, когда производятся броски для осуществления действий (см. Главу пятую).

Общие Черты и термины

Персонажа–вампира характеризуют следующие черты:

Имя: Именем персонажа может быть все, что угодно — от его имени при рождении до псевдонима. Некоторые древние вампиры известны под многими именами, в то время имена других и вовсе забыты.

Игрок: Имя игрока, который отыгрывает персонажа.

Хроника: Серия взаимосвязанных историй, в которых участвует персонаж. Название для хроники обычно придумывает Рассказчик, однако ему может потребоваться ваша помощь.

Атрибуты: Атрибуты отражают склонности и способности вашего персонажа.

Преимущества: Общий термин, обозначающий различные преимущества, которые вампиры имеют в сравнении с обычными людьми, Преимущества представлены тремя видами Черт. Дисциплины — это вампирские силы, которые персонаж получил в результате своего Становления. Дополнения отражают его материальный достаток и социальные связи. Добродетели отображают духовные и моральные барьеры персонажа, или же их отсутствие.

Сила Воли: Эта Черта отображает внутреннюю силу вашего персонажа, При помощи которой он может справляться с поставленными задачами.

Запас Крови: Запас крови вашего персонажа показывает, насколько он сыт или голоден.

Опыт: Опыт вашего персонажа показывает, насколько много нового он постиг с момента своего Становления. Все персонажи начинают игру с нулем опыта. Опыт можно тратить, чтобы увеличивать Черты.

Натура: «Истинная» личность вашего персонажа — кем он является глубоко внутри.

Маска: Личность вашего персонажа, которую видит окружающий мир.

Чаще всего Натура и Маска различны, отображая лживость вампирского разума.

Клан: Клан вашего персонажа, который показывает его происхождения и родство с Каином, первым вампиром. От клана зависят силы и слабости вампира.

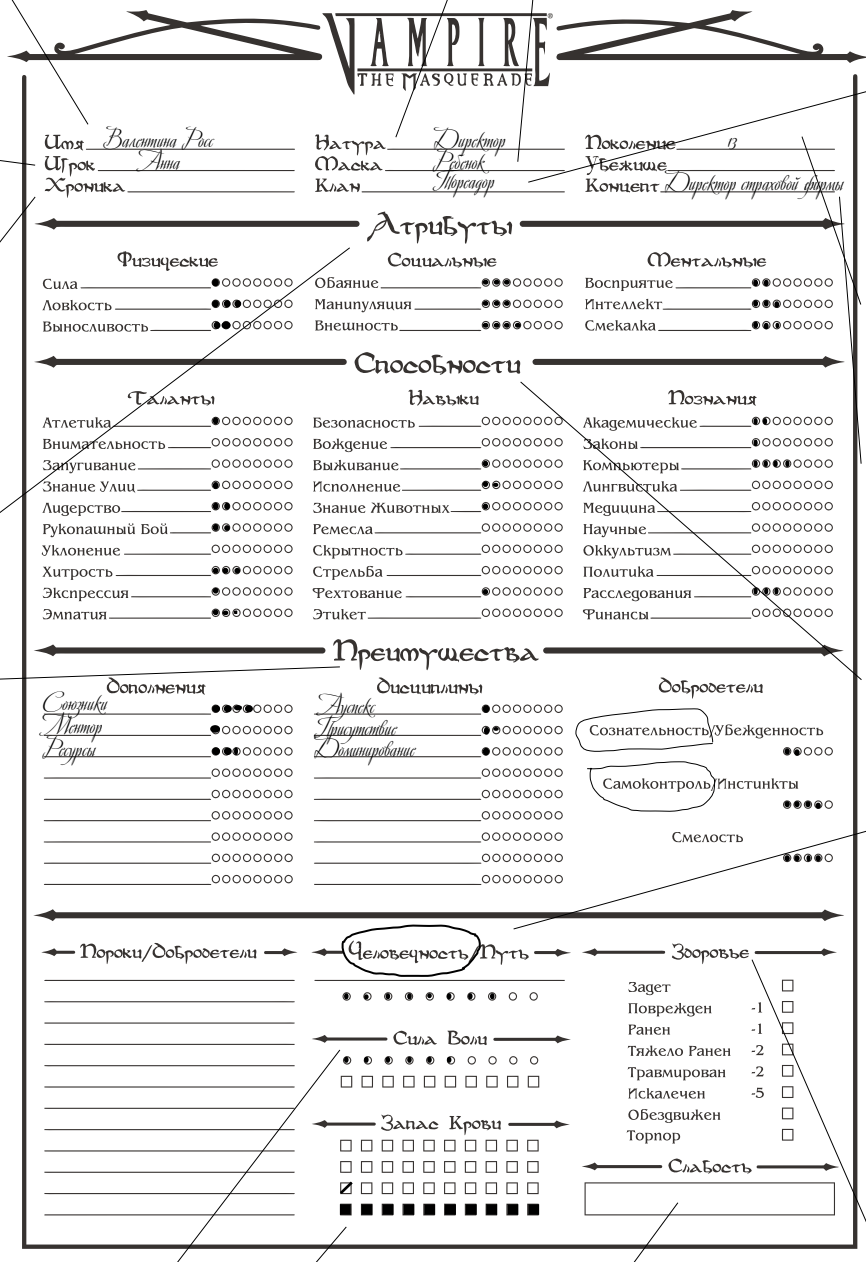
Поколение: Поколение показывает силу крови вашего персонажа и то, насколько шагов он удалено от Каина.

Концепт: Одно или два слова, которые описывают, кем был ваш персонаж до Становления — например, сумасшедший линчеватель или порнозвезда.

Способности: Способности, Которыми ваш персонаж владеет интуитивно или которым научился.

Человечность/Путь: Эта Черта отображает взгляд вашего персонажа на не–жизнь. У персонажа есть либо Человечность, либо Путь, ни в коем случае не то и другое сразу (однако персонаж может притвориться…). Человечность — Черта «по умолчанию», о Путях можно узнать в Приложении.

Здоровье: Хотя вампир больше не является «живым», его мертвое тело все еще может быть подвержено травмам, которые могут обездвижить его, а определенное количество ущерба может даже «убить» его (что заставит вас создавать нового персонажа). Здоровье показывает, как много ранений получил персонаж.



С чего начать

Создание персонажа в игре Вампир: Маскарад базируется на пяти основных этапах. Держите в уме следующее, когда будете создавать личность, которая будет представлять вас в Мире Тьмы.

— Вы можете создать персонажа любого возраста, из любой культуры и нации, если его утвердит Рассказчик. Разумеется, все персонажи начинают игру как неонаты, которые лишь недавно вышли из–под опеки своего сира. Все персонажи игроков существуют в виде Сородичей не более 25 лет. Они знают довольно мало об обществе Сородичей, лишь то, что сказали им их сиры. Это позволяет персонаж самим исследовать Мир Тьмы и открывать его опасности и тайны, не имея груза веков. Видимый возраст персонажа всегда будет оставаться таким, в каком он получил Становление и стал Сородичем.

— К созданию персонажа нужно подходить скорее с точки зрения создания личности, а не строгой механической системы. Кому нужно еще больше правил в обмен на интересного персонажа или хорошую историю? Персонаж не может существовать лишь в качестве набора точек на листе — персонаж всегда важнее, чем числа.

— У игроков есть определенное количество очков, которые они могут истратить на Черты для своих персонажей. Так же у игроков есть «свободные очки», которые можно использовать в конце создания персонажа: их можно израсходовать, чтобы подчеркнуть индивидуальность своего персонажа, сделав его еще более отличным от персонажей других игроков.

— Черта 1 — это плохо, Черта 5 — превосходно. Персонаж с одной точкой в Черте не слишком хорош в ней или просто начинающий. Не думайте, что ваш персонаж неудачник, если у него единица в Манипулировании. Ниже приведена система опыта, которая позволяет персонажам расти и увеличивать свои Черты. Черты измеряются человеческими стандартами (не считая Черт вроде Преимуществ или запаса крови, которые свойственны лишь Сородичам).

— Вы обязаны взять себе роль, которая была бы не в ущерб котерии. Вампиры — одинокие существа, однако есть определенные причины, по которым вы присоединились к вашим товарищам-Сородичам (персонажам других игроков). Не считая того, что враждебность Мира Тьмы сплачивает котерии, Сородичи не собираются вместе без всякого повода.

Рассказчик и создание персонажа

Рассказчик должен помогать игрокам с созданием персонажей не только для того, чтобы убедится, что они понимают, как это делается, но и чтобы понять персонажей. Которые они создают. Создание персонажа может дать Рассказчику прекрасные идеи для сюжета, которые сами по себе никогда бы не пришли ему в голову. К тому же, если игроки не совсем освоились с правилами, Рассказчик может использовать создание персонажа в качестве введения в игру в целом, информируя труппу о том, как работают правила и давая им базовые примеры касательно личностей, которые они создают.

Рассказчик должен начать с того, что распечатать листы персонажей. Сделайте персонажам «экскурс» по листу, объясняя, что означает каждая из секций. Позволяйте игрокам задавать вопросы по ходу дела, и помогайте им в процессе, а не оставляйте их самих по себе.

После того как игроки познакомятся с листом персонажа, дайте им несколько идей насчет того, как должны выглядеть подходящие персонажи для этой хроники. Например, Рассказчик, который проводит хронику в городе, принадлежащем Камарилье может запретить персонажей–вампиров из Шабаша или независимых кланов. Иногда игрок может попытаться изобразить персонажа, который полностью не будет вписываться в ваш сюжет, и вы должны будете отвергнуть эту концепцию, чтобы он создал персонажа, который не будет мешать игре.

Рассказчику сперва рекомендуется провести целую сессию просто создавая персонажей и описывая прелюдии вместе с игроками. Особо сложные концепции персонажей или тайные хроники могут гарантировать даже проведение отдельной сессии для каждого из игроков. Если вы истратите соответствующее время на создание персонажа, это будет гарантировать то, что игроки создадут реалистичных персонажей, а не пресный и бесцветный набор Черт. После того как с механикой создания будет покончено, каждый из персонажей должен написать прелюдию. Это непосредственное введение игрока в хронику и возможность добавить несколько окончательных штрихов персонажу, поэтому используйте ее для пущего эффекта.

Шаг первый: Концепция персонажа

Концепция — это родильная палата для персонажа. Вам нужна лишь основная идея — скот, скользкий тип, Малкавиан маньяк–похититель — этого должно быть достаточно, чтобы зажечь ваше воображение. Однако если вы решите, концепция может быть довольно объемной: «Мой персонаж — Тремер, живший на улице, он получил Становление еще будучи ребенком, но он чувствует себя уже достаточно взрослым. Существование в качестве Сородича пугает его, однако он знает, что альтернатива — Окончательная Смерть, а к ней он пока не готов». На этом этапе стоит выбрать концепцию персонажа, его клан, Натуру и Маску.

Концепция

Концепция персонажа показывает, кем он был до того, как стал вампиром. Многие Сородичи отчаянно цепляются за любые аспекты своей прошлой жизни — представление о себе, свое занятие, образ жизни, свои привычки. В новом ночном мире лишь эхо из смертной жизни отделяет многих Сородичей от безумия.

Концепция важна, потому что она помогает вампиру как–то соотнести себя с миром. Для нее нет числовой Черты, и она практически не имеет механических эффектов в игре. Однако она позволяет вам описать личность вашего персонажа, и дает опору для вампира, который хочет поддержать свою убывающую Человечность или пойти против нее.

Некоторые типичные концепции представлены выше, однако если вы хотите создать свою собственную, то все в ваших руках! Кто мы такие, что говорить вам, что вы можете, а чего нет?

Клан

Клан персонажа — это его вампирская «семья», неживое наследие, которое он получил при Становлении. Вампир всегда является членом того же клана, что и его сир, который даровал ему Становление. Вернитесь ко второй главе, посмотрите примеры и решите, какой клан больше подходит для вашего персонажа. Как замечено выше, Рассказчик может запретить выбирать определенные кланы в зависимости от секты, которой посвящена хроника. Например, для многих начинающих игроков рекомендуются лишь семь кланов Камарильи.

Процесс создания персонажа

Шаг первый: Концепция персонажа

Выберите концепцию, клан, Натуру и Маску.

Шаг второй: Выберите Атрибуты

Распределите приоритеты по трем категориям: Физические, Социальные, Умственные (7/5/3). Ваш персонаж автоматически получает по одной точке для каждого из Атрибутов.

Распределите точки между Физическими Чертами: Сила, Ловкость, Выносливость.

Распределите точки между Социальными Чертами: Обаяние, Манипулирование, Внешность.

Распределите точки между Умственными Чертами: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

Шаг третий: Выберите Способности

Распределите приоритеты по трем категориям: Таланты, Навыки, Познания (13/9/5).

Выберите Таланты, Навыки, Познания.

Ни одна из Способностей не может быть больше 3 на этом этапе.

Шаг четвертый: Выберите преимущества

Выберите Дисциплины (3), Дополнения (5) и определите Добродетели (7). Ваш персонаж автоматически получает одну точку для каждой Добродетели.

Шаг пятый: Завершающие штрихи

Определите Человечность (она равна Сознательность+Самоконтроль), Силу Воли (она равна Храбрости), и запас крови.

Истратьте свободные очки (15).

Типичные концепции

Бандит — уголовник, мафиози, наркоторговец, сутенер, угонщик, головорез, вор, скупщик краденого.

Бродяга — бездельник, контрабандист, проститутка, бомж, пилигрим, байкер, шулер.

Человек из сферы развлечений — музыкант, кинозвезда, клубный подросток, модель.

Интеллектуал — писатель, студент, ученый, философ, социальный критик.

Следователь — инспектор, патрульный полицейский, правительственный агент, частный детектив, охотник на ведьм.

Подросток — ребенок, беспризорник, изгой, пострел, член уличной банды.

Ночной житель — завсегдатай клубов, скинхед, панк, завсегдатай баров, любитель вечеринок, алкоголик.

Изгой — городской дикарь, беженец, представитель меньшинств, последователь теории заговора.

Политик — судья, публичный человек, консул, секретарь, составитель речей.

Профессионал — Инженер, доктор программист, юрист, промышленник.

Репортер — журналист, репортер новостей, папараци, ведущий ток–шоу, редактор журнала.

Социальная персона — дилетант, ведущий программы, плейбой, социопат, известный семьянин.

Солдат — телохранитель, боевик, наемник, солдат удачи, зеленый берет.

Рабочий — водитель, фермер, карьерист, слуга, строитель.

Кланы

Ассамиты (Независимые) — Ужасные убийцы и диаблеристы, охотящиеся за витэ Сородичей, Убийцы — мастера бесшумных убийств.

Бруха (Камарилья) — Сброд — это бунтари и мятежники, отчаянно сражающиеся за свои несопоставимые цели. Бруха мечтают об идеальном обществе для вампиров.

Последователи Сета (Независимые) — Развращающих и смертоносных, Змей боятся за их зло, однако многие ищут их тайных знаний и греховных даров.

Гангрел (Камарилья[1]) — Бродячие Дикари действительно дики. Они одинокие странники, обладающие куда более глубокими познаниями о своем внутреннем Звере, чем другие вампиры.

Джованни (Независимые) — Замкнутые и повинные в кровосмешении, Некроманты ведут торговлю при помощи крови, денег и душ мертвых.

Ласомбра (Шабаш) — Темные, злобные Сторожа являются номинальными лидерами Шабаша. Клан Ласомбра прежде всего служит самому себе, и лишь затем своей внутренней тьме.

Малкавиан (Камарилья) — Опасно безумные и психически неуравновешенные, Безумцы тем не менее обладают несравненной прозорливостью.

Носферату (Камарилья) — Уродливые и жалкие, ужасные Канализационные Крысы навсегда изгнаны из человеческого общества, и они собирают тайны из самых темных глубин.

Равнос (Независимые) — Бродячие Обманщики — мастера иллюзий и обмана, они разыгрывают свои жестокие шутки, путешествуя из города в город.

Тореадоры (Камарилья) — Любители искусства и эстетики, Дегенераты пойманы стагнацией не–жизни. Тореадоры страстны и упадочны, они окружают себя излишествами, чтобы забыть о своей стагнации.

Тремер (Камарилья) — Как клану кровавых магов, Колдунам сильно не доверяют… и их столь же сильно боятся.

Цимисхи (Шабаш) — Клан падших аристократов из Старой Страны, блестящие, но чудовищные Изверги теперь служат Шабашу. Они известны своей ужасной Дисциплиной, при помощи которой могут изменять плоть.

Вентру (Камарилья) — невольная аристократия Сородичей, Голубая Кровь искупает свое проклятие, поддерживая Традиции и Маскарад.

---

1. Уже Независимые — прим. переводчика

Архетипы (Натуры и Маски)

Архитектор — вы строите лучшее будущее.

Автократ — вам нужен контроль

Бон Вивант — не–жизнь дана вам для удовольствий.

Браво — сила решает все.

Опекун — каждому нужно немного опеки.

Проповедник — вы живете ради своей страсти.

Ребенок — может ли кто–нибудь здесь позаботиться о вас?

Победитель — вы должны быть лучшим.

Конформист — вы следуете и помогаете.

Ловкач — другие существуют ради вашей выгоды.

Брюзга — нет ничего совершенного.

Асоциал — вы существуете лишь ради собственного удовольствия.

Директор — вы надзираете за работой.

Фанатик — цель оправдывает средства.

Щеголь — вы не завсегдатай празднеств, вы сами празднество!

Судья — истинна где–то рядом.

Одиночка — вы идете собственной дорогой.

Мученик — вы страдаете ради высшего блага

Мазохист — вы испытываете свои пределы каждую ночь.

Монстр — вы Проклятый, так и действуйте соответственно!

Педагог — вы спасаете других при помощи знаний.

Кающийся грешник — не–жизнь это проклятие, которое стоит искупить.

Перфекционист — нет ничего достаточно идеального.

Бунтарь — вы не следуете ни чьим правилам.

Плут — те кто могут выигрывают. Те кто не могут проигрывают. Вы можете.

Мастер выживания — ничто не проймет вас.

Авантюрист — азарт — это все, что имеет значение.

Традиционалист — как оно всегда было, так и буде впредь.

Шутник — смех притупляет боль.

Мечтатель — есть что–то, что выше всего этого.

Дисциплины

Анимализм — сверхъестественное родство с животными и контроль над ними.

Прорицание — сверхъестественные восприятие, бдительность и предчувствия.

Стремительность — сверхъестественная скорость и рефлексы.

Химерия — способность Равнос создавать иллюзии и галлюцинации.

Помешательство — способность повергать жертву в безумие.

Доминирование — контроль над разумом, использующийся при помощи пристального взгляда.

Стойкость — нереальная выносливость, которая позволяет сопротивляться даже огню и солнцу.

Некромантия — сверхъестественные способности по вызову и контролю мертвых.

Затемнение — способность оставаться незаметным и невидимым даже в толпе.

Власть над Тенью — сверхъестественная способность контролировать тени.

Могущество — Дисциплина физической мощи и силы.

Присутствие — способность привлекать, направлять и контролировать толпу.

Превращение — способность по изменению тела от выращивания когтей до закапывания в землю.

Смертоносность — способности Ассамитов для убийств.

Серпетис — змеиная Дисциплина Последователей Сета.

Таматургия — теория и практика магии крови.

Изменчивость — способность Цимисхи по изменению плоти.

Дополнения

Союзники — человеческие союзники, обычно друзья или семья.

Связи — количество источников информации, которыми обладает персонаж.

Слава — как хорошо известен персонаж среди смертных.

Поколение — как далеко от Каина отошел персонаж.

Стадо — сосуды, из которых персонаж может свободно питаться.

Влияние — политическая власть персонажа в смертном обществе.

Ментор — Сородич–наставник, который помогает и наставляет персонажа.

Ресурсы — богатство и месячный заработок персонажа.

Слуги — последователи, охранники и прислужники.

Статус — положение персонажа в обществе не–мертвых.

Свободные очки

Черта	Стоимость
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Дисциплина	7 за точку
Дополнение	1 за точку
Добродетель	2 за точку
Человечность	1 за точку
Сила Воли	1 за точку

Если игрок захочет, то он может вообще не выбирать клан. У многих вампиров в эти ночь кровь столь жидка, что они не принадлежат ни к одному из кланов. Презираемые и гонимые, эти бесклановые «Каитиффы» встречаются довольно часто. Если вы хотите играть за подобного вампира, просто напишите «Каитифф» в графе персонажа «Клан».

Натура и Маска (Архетипы)

После выбора концепции и клана, игрок должен выбрать свои Натуру и Маску. Эти Черты, известные как Архетипы, помогут игрокам лучше понять, кем являются их персонажи. Натура и Маска не обязательны для игры в Вампир: Маскарад, однако иногда они помогают игрокам лучше понять своих персонажей.

Маска — это то, как персонаж показывает себя остальному миру. Это своего рода «маска», которую он носит, чтобы защитить свою внутреннюю сущность. Маска персонажа обычно отличается от его Натуры, но это не обязательно. Маска так же может адаптироваться под обстоятельства — люди меняют свои Маски настолько часто, насколько часто меняют свою точку зрения. Маска не влияет ни на какие правила.

Натура — это «настоящая» сущность персонажа, то, чем он является в действительности. Архетип, который выбирает игрок, отражает его глубокие чувства касательно себя, других и мира. Натура не обязательно единственный аспект истинной сущности персонажа, она просто наиболее доминирующая. От Натуры зависит и способность персонажа восстанавливать Силу Воли.

Полный список Натур и Масок приведен далее в этой главе.

Шаг второй: Выберите Атрибуты

Теперь игроки должны разобраться с числами. Сперва нужно выбрать приоритеты для Атрибутов. Атрибуты — это естественные способности персонажа и то сырье, из которого он сделан. Насколько силен персонаж? Насколько привлекателен? Быстр? Умен? Атрибуты ответят на все эти вопросы и многие другие. У всех персонажей в игре Вампир есть девять Атрибутов, которые разделены на три категории: Физические (Сила, Ловкость, Выносливость), Социальные (Обаяние, Манипулирование, Внешность) и Умственные (Восприятие, Интеллект, Сообразительность).

Сперва игрок должен выбрать, в какой группе Атрибутов его персонаж сильнее всего (первичные). Затем игрок должен выбрать группу Атрибутов, которые являются средними для его персонажа (вторичные). И наконец оставшаяся группа будет отображать слабое место персонажа (третичные). Возможно, ваш персонаж силен, но антисоциален или социально великолепен, но глуповат. Концепция персонажа и клан могут быть полезными для расстановки этих приоритетов, но вы вольны выбрать любую схему, какая вам вздумается. Нет ничего хуже, чем играть за скучный стереотип. По крайне мере играйте за интересный стереотип…

Все персонажи в Вампире начинают с одной точкой в каждом Атрибуте, что отражает базовые способности смертных, которыми они когда–то были. (Исключением являются Носферату, чья внешность равна нулю). Приоритеты персонажа показывают, как много точек он может вложить в конкретные Атрибуты. Игрок может истратить семь дополнительных точек на первичные Атрибуты, пять на вторичные и три на третичные. Например, сильный и атлетический персонаж может захотеть истратить семь точек на Физические Атрибуты, в то время как умный и мудрый персонаж истратит свои семь точек на Умственные Атрибуты.

Шаг третий: Выберите Способности

Способности так же разделены на три категории: Таланты, Навыки и Познания. Таланты — это интуитивные способности, которые являются врожденными или им можно обучиться «в поле». Навыки — это Способности, которыми можно овладеть лишь путем долгих тренировок или обучения. Их можно изучать, тщательно практикуя, но их так же можно изучить и при помощи тренировок. Познания — это именно то, чем они кажутся по звучанию,«книжное учение» и все такое. Познания — это умственные Способности, которые изучаются при помощи обучения или книг.

Как и для Атрибутов, для Способностей так же нужно выбрать приоритетные группы во время создания персонажа. Игрок выбирает первичную, вторичную и третичную группу своих Способностей, Для первичной группы положен 13 точек, для вторичной девять и для третичной пять. Однако в отличие от Атрибутов, персонаж в начале игры не получает одну точку автоматически для каждой Способности. Так же ни одна из Способностей не может быть больше трех на стадии создания персонажа — даже среди не–мертвых эксперты в

различных областях не растут на деревьях. Вы можете поднять свои способности выше при помощи свободных очков, но об этом позже.

Шаг четвертый: Выберите преимущества

Теперь подошел этап создания, благодаря которому вампир действительно становится уникальным. Преимущества — это Черты, которые определяют место вампира в иерархии ночи. Преимущества не имеют приоритетов: для каждой категории выдается определенное количество точек. Их число фиксировано, однако дополнительные точки для Преимуществ можно приобрести на свободные очки.

Дисциплины

После того, как вампир получает Становление, его сир учит его нескольким основанным на крови мистическим способностям, известных как Дисциплины. Каждый персонаж начинает с тремя точками в Дисциплинах, которыми он может распорядиться как ему вздумается. Например, он может истратить все три точки на одну Дисциплину или же поместить по точке в каждую. Дисциплины, получаемые при выборе преимуществ должны быть тремя клановыми Дисциплинами, которыми обладает каждый из кланов. Каждый из кланов описан во второй главе, там же указаны Дисциплины, которыми он обладает, там же приведены вариации линий крови, если они есть. Если персонаж является бесклановым Каитиффом, он может выбрать те Дисциплины, которые он хочет, если ему позволит Рассказчик. (Примечание: Дисциплины, приобретаемы на свободные очки не обязательно должны быть клановыми).

Дополнения

Персонаж получает пять точек для Дополнения, которые могут быть израсходованы по его усмотрению. Дополнения должны соответствовать концепции персонажа — например, у уличного проповедника из клана Гангрел не должно быть Ресурсов, поэтому Рассказчик может позволять или не позволять брать определенные Дополнения персонажам.

Добродетели

Добродетели крайне важны для персонажей в игре Вампир, так как они показывают моральную основу персонажей и показывают, насколько уверенно они могут противостоять искушениям Зверя. Эмоциональные реакции персонажа тесно связаны с его Добродетелями: эти Черты показывают, насколько хорошо он может сопротивляться Зверю и испытывать угрызения совести. Добродетели необходимы, чтобы сопротивляться зову Зверя и Голода, и большинство вампиров теряют точки в своих Добродетелях, когда они становятся старше и бессердечней.

У персонажей в игре Вампире есть три Добродетели. Сознательность показывает, насколько хорошо персонаж отличает правильное от неправильного, Самоконтроль — насколько он способен сохранять спокойствие и сдерживать свой Голод. Храбрость отображает находчивость персонажа и способность не боятся близости огня, солнечного света и других вещей, которые приводят вампиров в ужас.

Каждый персонаж начинает с одной точкой в каждой Добродетели, а затем персонаж может израсходовать еще семь точек по своему желанию. Эти Добродетели так же определяют начальные Человечность и Силу Воли персонажа, поэтому тщательно выбирайте, на что потратить эти точки.

Альтернативны Добродетели: Убежденность и Инстинкты

Вампир: Маскарад — игра о чудовищной сущности и том, как преодолеть ее (мы на это надеемся). Поэтому мы крайне рекомендуем начинающим игрокам брать Сознательность и Самоконтроль в качестве Добродетелей для своих персонажей. Разумеется, некоторые Сородичи, в особенности вампиры Шабаша, привержены другим этическим взглядам. У этих вампиров добродетели Убежденность и Инстинкты могут заменять добродетели Сознательность и Самоконтроль соответственно. (У всех вампиров есть добродетель Храбрость).

Убежденность и Инстинкты описаны в приложении. Если вы решите, что ваш персонаж достаточно бесчеловечен, чтобы обладать этими Добродетелями, и если Рассказчик разрешит вам взять их, вы можете поместить их в лист персонажа. Будьте осторожны, потому что если вы возьмете эти Добродетели, то превратите своего персонажа в чудовище.

Шаг пятый: Последние штрихи

На этом этапе игрок должен истратить 15 свободных очков, чтобы индивидуализировать своего персонажа. Однако сперва стоит произвести кое–какие подсчеты.

Человечность

Начальная Человечность персонажа равна сумме Сознательности и Самоконтроля, и может быть от 5 до 10. Игрокам так же советуется увеличивать человечность на свободные очки, так низкая Человечность будет означать, что Зверь уже достаточно близко подобрался к персонажу.

Примечание: Персонажи, использующие Пути, отличные от Человечности используют другие Добродетели, чтобы определить начальное значение Пути. Смотрите приложение, чтобы узнать, какой Путь использует какие Добродетели.

Сила Воли

Начальная Сила Воли персонажа равна его Храбрости, которая колеблется от 1 до 5. Игрокам советуется увеличивать свою начальную Силу Воли на свободные очки, так как эта Черта критична для опасных эмоциональных ситуаций Сородичей. Сила Воли так же используется, чтобы противостоять безумию, выполнять особо сложные задания и для использования некоторых Дисциплин.

Запас крови

Последней штрих в создании персонажа — это определение его начального запаса крови. Это просто — бросьте десятигранный кубик. Выпавшее число покажет, сколько пунктов крови содержится в организме персонажа на начало игры. Это единственный бросок, который нужно сделать во время создания персонажа.

Свободные очки

Теперь игрок может израсходовать 15 свободных очков, чтобы увеличить свои черты. Эти очки можно истратить на что угодно — поэтому они и «свободные. Каждая точка стоит определенного

количества свободных очков, в зависимости от Черты — проконсультируйтесь с вышеприведенной таблицей. Помните, что Дисциплины, приобретаемые на свободные очки, не обязательно должны быть клановыми Дисциплинами персонажа (однако приобретение некоторых Дисциплин требует объяснения, как же персонаж получил их).

Искра жизни

Проделав все вышеперечисленное, вы получите персонажа, по крайне мере в чисто техническом смысле. Все точки расписаны на бумаге, что позволит вам взаимодействовать с механикой игры и бросать правильные комбинации кубиков в подходящее время.

Однако с таким же успехов вы бы могли играть и в шашки, потому что с этой точки зрения ваш персонаж не сильно отличается от безликой фигуры на доске. Теперь пришло время взять скелет, который вы создали при помощи игровой механики, и предать ему плоть, превратив его в живую и дышащую (ладно, когда–то живую и дышащую) личность. Хорошенько посмотрите на ваши Черты и числа. Почему они такие? Как они подойдут к истории? О каких особенностях персонажа вы до сих пор не знаете? Подобно писателю, который пишет литературное произведение, продумайте все физические, психологические и прочие детали, которые сделают вашего персонажа своим среди нежити.

Допустив, у вашего персонажа Внешность 3 — но что это значит? У нее улыбка при помощи которой можно запустить тысячу кораблей или же она просто выделяется своей самоуверенностью? Какого цвета ее глаза и волосы? Владеет ли она Исполнением, Этикетом или Огнестрельным оружием, как она получила эти навыки? Может, она всегда хотела стать звездой кино? Может быть, ее внешний лоск — это лишь попытка забыть о том, что она выросла в трейлером парке? Может быть она по каким–то непонятным причинам любит ходить в тир и стрелять по мишеням? Может быть, ее Союзник — это ее экс–любовник, который работает в ФБР и с которым она поддерживает нелегкую и напряженную дружбу? Понимает ли она, в кого превратилась, и пытается ли она понять это еще глубже?

Эта последняя фаза создания персонажа хоть и наименее «необходимая», тем не менее она самая важная. Ваш Бруха с Силой 4, Ловкостью 3, Выносливостью 3 будет выглядеть точно так же, как и все остальные Бруха с Силой 4, Ловкостью 3, Выносливостью 3 и поверьте нам, существует множество подобных картонных персонажей. И это плохо, потому что персонажи, в особенности вампиры, должны быть уникальными, обворожительными, страстными и запоминающимися.

Прелюдия

Прошлое персонажа — это основа, на которой строится его личность. Поэтому у вас должны быть какие–то идеи насчет того, кем был ваш персонаж до Становления, чтобы лучше понять, кем он является. Прелюдия — это что–то вроде мини–истории, в которой принимают участие лишь вы и Рассказчик, отыгрывая ситуации из жизни вашего персонажа до начала хроники. Это может служить в качестве инструмента повествования, при помощи которого можно описать смертное существование персонажа и его личность до того, как начнется история.

Ваш отыгрыш прелюдии во многом на обычную игровую сессию, за исключением того, что годы жизни уместятся в вечер быстрых решений. Романтические отношения, школа, работа, семья, внешние угрозы — все эти вещи вы должны так или иначе, лучше или хуже описать в прелюдии. Когда прелюдия закончена, вы должны детально понять историю вашего персонажа, и вы можете обнаружить, что события из его прошлого отбрасывают тень на его существование в качестве вампира.

Прелюдия — это начало всего того, что произойдет с вашим персонажем в дальнейшем, и как он будет реагировать на события в течение хроники. Без этого персонаж просто не будет законченным. Прелюдию можно сделать на скорую руку, наподобие пары страниц о прошлом главных персонажей в каком–нибудь романе. Понимание персонажа — важная вещь, однако не надо растягивать прелюдию на сто страниц.

Руководство Рассказчика по прелюдиям

«Вы встретили вашего старого парня во время обеда в старом кафе, которое вы вынуждены были посетить. Это место находилось в упадке — или возможно просто оно было слишком романтизировано в вашей памяти. На нем был хороший костюм (видимо, он неплохо зарабатывал благодаря своей профессии юриста), но он выглядел раздраженным, как будто он недосыпал. В середине обеда он заговорил о проблемах со своей женой. Как вы отреагируете?»

Каждый игрок создает свою прелюдия в одиночку вместе с Рассказчиком: формат один на один позволяет сконцентрироваться на чувстве, что прелюдия — это крайне личная вещь, что она касается лишь персонажа и его прошлого. Возможно, два персонажа могут создавать прелюдию вместе, но это возможно лишь в том случае, если они были друзьями и провели много времени вместе до сво-

его Становления. Не волнуйтесь пренебрежением других игроков вовремя прелюдии: разумеется, вы должны всячески содействовать другим игрокам, когда начнется игра, однако немного таинственности не повредит.

Нет ничего плохого в том, чтобы контролировать это действо. Дайте игроку возможность сделать множество решений, однако не растягивайте это слишком надолго — заставляйте его думать быстро, принимая почти инстинктивные решения. Если вы не хотите истратить весь вечер на прелюдию для каждого персонажа (впрочем, это вполне подходит, если игроки хотят создать весьма детальных персонажей), вы должны сократить весь процесс и остановится лишь на самом основном, что составляло жизнь персонажей.

Позвольте игрокам исследовать мир и правила во время прелюдии. Он не должен ввязываться в битвы во время прелюдии, а если это необходимы, то просто опишите результат любых схваток. Не убейте персонажа еще до начала игры!

«Это был ноябрьский вечер, надвигались сумерки. Вы намеривались встретить свою сестру в парке, однако уже прошло полчаса, а ее все еще не было. Вы услышали, как где–то далеко лает собака, и этот звук внезапно заставил вас понять, что вы совершенно одни — вокруг не было ни одного человека, за исключением пожалуй какого–то бомжа, который околачивался вокруг вас. Что вы будете делать?»

Вы можете немного объяснить правила и устройство мира игроку. Дайте ему сделать несколько бросков. Позвольте ему изменить некоторые Черты, если во время прелюдии выясниться, что они не совсем подходят его персонажу (разумеется, не позволяйте делать этого, если игрок просто пытается создать непобедимого супер–персонажа). Детально исследуйте персонажа. Отобразите его Дополнения — представьте его союзников как персонажей, посетите его работу, чтобы понять, как он зарабатывает деньги.

Может показаться лишним изображать житейские сцены в прелюдии, но это может помочь отобразить обыденность, которая пошатнется, когда дело дойдет то сверхъестественного. Когда вы сопоставите смертную жизнь с внезапным ужасным нападением, Становлением и перерождением в качестве вампира, это поможет оживить драматическое напряжение превращения кого–либо в нежить.

Даже если вы сами описываете какие–то вещи, позволяйте игроку перебивать вас и высказывать собственные идеи касательно деталей и событий. Помните, что вы рассказываете историю вместе, и игрок является вашим партнером в этом. Вы так же можете добавлять детали, которые будут провоцировать эмоции игрока, например «Ваша подружка со слезами на глазах сказала, что она беременна». Разумеется, когда персонаж стал вампиром, он больше не может быть вместе с ней и ее ребенком. Вампир — это игра прежде всего об ужасе, и игрок должен глубоко прочувствовать ощущение потери чтобы понять, что значит быть одним из Проклятых.

«Потрепанный мужчина прижал вас к дверям метро. Вы попробовали закричать, но здесь не было никого, кто мог бы вас услышать. Над головой светились огоньки. Звук едущего поезда стучал в вашей голове, а от вони, которая исходила от нападавшего, вы едва не потеряли сознание. Затем вы почувствовали, как он впился своими зубами вам в шею и мир начал блекнуть».

Наконец, не забывайте, что Становление персонажа так же нужно полностью обыграть — этот момент, как никакой другой, может определить как он изменится в качестве вампира. Изобразите чувство наблюдения. Создайте напряжение от присутствия невидимого хищника, который преследует ни о чем не подозревающего персонажа. Разумеется, игрок знает, что должно случиться, однако он не должен знать, как в точности это произойдет: опишите нападение детально, чтобы оно выглядело более реальным и пугающим. Тщательно отыграйте превращение. Дайте игроку почувствовать шок от изменения. Так же можете захотеть отыграть какие–то детали существования персонажа в качестве вампира еще до начала хроники, чтобы игрок надолго запомнил свое Становление.

Вопросы и ответы

Нижеприведенные вопросы можно использовать для того, чтобы детальнее описать происхождение персонажа. Даже если у вас нет времени на детальную прелюдию, вы должны попытаться ответить на столько из этих вопросов, насколько это возможно — вы можете написать ответы, если захотите, или поговорить об этом с Рассказчиком. Чем больше вы знаете о персонаже, тем более реально он будет выглядеть, когда начнется игра.

Сколько вам лет?

Когда вы родились? Сколько вам было лет, когда вы получили Становление? Как долго вы существуете в качестве вампира? На сколько лет вы выглядите? Являетесь ли вы более взрослым, чем выглядите? Или менее?

Что было уникального в вашем детстве?

Как вы провели свои первые годы? Как укоренялись ваши мотивы и позиции? Когда вы пошли в школу? Что представляла из себя ваша семья? Какое ваше воспоминание из детства — самое яркое? Учились ли вы в высшей школе? Жили ли в одном городе или же ваша семья постоянно переезжала? Учились ли вы в колледже? Вы сбежали из дома? Вы увлекались спортом? Остался ли у вас кто–то из друзей детства, когда вы выросли?

Какого рода человеком вы были?

Вы были порядочным человеком или полным ублюдком? Были ли вы популярны? Была ли у вас семья? Как вы зарабатывали на жизнь? Были ли у вас настоящие друзья? Что поддерживало вас изо дня в день? Будет ли кто–то скучать по вам?

Каким было ваше первое столкновение со сверхъестественным?

Когда вы поняли, что вас преследуют? Верили ли вы в оккультизм до того, как получили Становление? Когда вы впервые встретили вампира? Испугались ли вы? Не поверили? Разозлились? Что испугало вас больше всего?

Каким образом Становление изменило вас?

Как ваш сир поймал вас? Было ли Становление болезненным? Получили ли вы странное удовольствие от него? Овладел ли вами Голод? Испугало ли это вас? Казалось ли это правильным? Были ли вы благодарны своему сиру? Хотелось ли вам убить его за то, что он сделал?

Кто ваш сир и как он относится к вам?

Что вы знаете о своем сире? Он был грубым, высокомерным, таинственным или открытым? Как вы думаете, почему он выбрал вас? Знали ли вы вообще своего сира? Как долго вы были вместе со своим сиром? Научил ли он вас чему–либо? Как долго продолжалось ваше «обучение»? Где вы остались? Куда вы уехали? Встречали ли вы в это время других вампиров? Судите ли вы о других вампирах по тому, что вам рассказал сир? Когда он обучил Традициям?

Как вас представили князю?

Был ли князь рад вам? Он принял вас неохотно? Требовалось ли ему дать взятку или запугать? Было ли у вашего сира право на ваше создание? У вас хорошие отношения с князем? Как вы думаете, какого он мнения о вас?

Как вы встретились с другими членами вашей котерии?

Вы встретились случайно или благодаря чьему–то решению? Вы все из одной секты? А вас общие цели и взгляды? Как долго вы находитесь в городе вместе? Знали ли вы кого–либо из них до Становления? Взаимодействуют ли ваши сиры или же они соперники? Что сплачивает вашу котерию, когда дела начинают идти плохо?

Где находится ваше убежище?

Где вы прячетесь днем? Есть ли у вас вообще постоянное жилище? Живете ли вы все еще там, где жили, когда еще были смертным? Вы прячетесь в заброшенном здании? В канализации? Есть ли у вас кто–либо, кто может защитить вас днем?

Поддерживаете ли вы какие–либо связи со своей смертной жизнью?

Вас считают мертвым? Наблюдаете ли вы за вашими родственниками издалека? Притворяетесь ли вы, что все еще живы? Вы полностью отвергли свое смертное существование?

Как вы предпочитаете питаться?

Кем и где вы питаетесь? Есть ли у вас территория, которая принадлежит исключительно вам? Используют ли другие ваши любимые охотничьи угодья? Конкурируете ли вы с кем–либо? Какая ваша предпочитаемая добыча? Убиваете ли вы, когда питаетесь? Есть ли у вас специфическое стадо? Соблазняете ли вы свою добычу? Похищаете ее? Нападаете на нее на улице? Она сама приходит к вам?

Какие у вас мотивы?

Хотите ли вы отомстить каким–либо врагам? Хотите ли вы вернуть свою смертную жизнь? Есть ли у вас амбиции в обществе Сородичей? Есть ли бы вы могли заполучить все что угодно в мире, что бы это было?

Последнее примечание

Персонаж без мотивации может просто не пережить Становление. Знать, что движет вашим персонажем — центральная вещь для понимания того, кем он является. Ценности вампира часто довольно сильно отличаются от ценностей обычных людей: смерть и перерождение во время Становления сильно изменяют личность. Подумайте, чем был ваш персонаж и чем он стал. Подумайте насчет Натуры и Маски — будут ли они соответствовать его цели? Когда вы поймете, чего хочет достигнуть ваш персонаж, вы станете на один шаг ближе к созданию полноценного персонажа.

Пример создания персонажа

Линн планирует принять участие в новой хронике Джастина по игре Вампир: Маскарад. Джастин говорит, что хроника будет касаться Камарильи и будет проходить в Чикаго через несколько лет после атаки оборотней, в результате которой многие Сородичи встретили свою Окончательную Смерть. Он говорит, что персонаж в этой игре должен быть из Камарильи или независимым, но дружественным этой секте (однако Джастин не против, чтобы в котерии был шпион Шабаша) и дает ей копию листа персонажа.

Просмотрев лист, Линн кое–что обдумывает и начинает превращать свои идеи в полноценного персонажа.

Шаг первый: Концепция

Сперва Линн определяется с концепцией своего персонажа. Ей нравятся интриги и высшее общество Камарильи, и она решает, что хочет играть за вампира женского пола, который хочет протиснуться на важное место среди влиятельных Сородичей и смертных Чикаго. Линн любит трагичность, и она решает, что ее персонаж будет последним отпрыском некогда благородной семьи, которая медленно, но неуклонно пришла в упадок. Линн хочет создать современную вариацию важного общественного лица 20–х годов, и она решает, что ее персонаж будет хорошо разбираться в бизнесе и финансах. Клан Вентру кажется хорошим выбором, но Линн решает, что ее персонаж будет Тореадором, чтобы добавить ему изюминки.

Лишь ненормальный назовет персонажа своим именем (можно вспомнить фрейдизм…), поэтому Линн решает, что ее персонажа будут звать Вероника Абби—Рот.

Линн начинает выбирать Натуру и Маску для Вероники. Она решает, что ее персонаж будет отходчивым, дружелюбным и недалеким — все это будет скрывать все то, что у нее глубоко внутри. Ее Маска, лицо, которое видит мир, — Щеголь, которая будет отражать прожигание не–жизни на вечеринках и в салонах Камарильи. Линн решает, что проницательность Вероники в бизнесе дает ей внутреннюю целеустремленность и обходительные манеры, поэтому в качестве Натуры она выбирает Директора. Она видит хорошие возможности для отыгрыша с этими Архетипами — представьте, как отреагируют все эти влиятельные Сородичи, с которыми она тусовалась, когда она станет молодой бизнес–королевой!

Как вампир Камарильи, персонаж Линн по умолчанию должен следовать Человечности. У Линн нет никаких проблем с этим, и она берет своему персонажу Человечность.

Шаг второй: Атрибуты

Теперь Линн должна выбрать приорететы среди Атрибутов. Линн решает, что наиболее важны для нее Социальные Атрибуты, так как она будет иметь дело с дипломатическими и гражданскими беседами. В качестве вторичных Атрибутов Линн выбирает Умственные, которые будут отражать ее познания и мудрость касательно финансов. Она выбирает Физические Атрибуты в качестве третичных, что хорошо соответствует ее концепции — она социальная персона, а не воин.

Линн нужно израсходовать семь точек на Социальные Атрибуты Вероники. Линн решает, что Вероника будет красавицей и делает ей Внешность 4, вложив в нее три точки (помните, что одна «бесплатная» точка есть в каждом Атрибуте изначально). У Вероники есть талант получать от людей то, что она хочет, поэтому она вкладывает две точки в Манипулирование и оно становится 3. Так же Вероника достаточно приятная личность, поэтому Линн вкладывает две оставшиеся точки в Обаяние и оно становится 3.

У Линн есть пять точек для Умственных Атрибутов и она решает, что Вероника будет проницательной и сообразительной бизнес–леди. Она вкладывает по две точки в Сообразительность и Интеллект, и обе эти Черты становятся 3. Оставшуюся точку она тратит на Восприятие, и она становится 2.

Вероники осталось распределить точки лишь для Физических Атрибутов. Линн решает, что Вероника будет стройной и гибкой, поэтому она не трогает Силу и та так и остается 1, и она вкладывает две точки в Ловкость, и она становится 3. Наконец Линн помещает оставшуюся точку в Выносливость и та становится 2

Шаг третий: Способности

Как и для Атрибутов, для Способностей так же нужно выбрать приоритеты. Линн решает, что Вероника хороша в Талантах, более–менее знакома с Познаниями, а на последнем месте у нее стоят Навыки. Это отражает то, что Вероника еще не столь хорошо освоилась в жестоком мире бизнесе и больше сконцентрировалась на своем изяществе.

У Линн есть 13 точек, чтобы истратить их на Таланты, и сперва она вкладывает три точки в Хитрость — Вероника умеет говорить гладко в любой ситуации. Так же она вкладывает три точки в Лидерство, так как правление Вероники помогает удерживаться компании ее семьи на плаву. Она вкладывает по две точки в Экспрессию и Эмпатию, отражая красноречие и чувствительность Вероники. Так же Линн вкладывает по точке в Бдительность (рассеянный не долго протянет в дарвиническом обществе Сородичей), Уклонение (и тот, кто не может увернуться тоже) и Знание улиц (потому что каждый должен знать хоть что–то о том, что происходит на улицах).

У Линн есть девять точек, чтобы распределить их между Познаниями, и она немедленно вкладывает три точки в Финансы. Так же она вкладывает три точки в Политику, так как Веронике необходимы подобные знания. Так же Линн вкладывает две точки в Академические знания, чтобы показать общие познания о мире Вероники. Последнюю точку Линн вкладывает в Компьютер, чтобы дать Вероники современное преимущество над более традиционными и старыми вампирами.

У Линн есть всего пять точек, чтобы вложить их в Навыки, но Линн считает, что ей больше и не нужно (однако позже она может решить увеличить эти Черты на свободные очки). Линн не хочет, чтобы Вероника была невоспитанной, поэтому она вкладывает две точки в Этикет — видимо, окончание школы себя оправдало. Одну точку она вкладывает в Вождение, а оставшихся две в Огнестрельное оружие (женщина должна уметь защитить себя) и Скрытность (иногда лучше, чтобы вас не видели), по одной точке в каждый из Навыков.

Шаг четвертый: Преимущества

Теперь Линн подошла к той части создания, которая действительно превратит ее персонажа в вампира. Теперь она должна выбрать Преимущества, Черты, которые будут выделять ее из толпы.

Сперва нужно выбрать Дисциплины, мистические силы, которыми обладают вампиры. У Линн есть три точки, чтобы израсходовать их на Дисциплины, и так как ее персонаж Тореадор, она может распределить их между Прорицанием, Стреми-

тельностью и Присутствием. Вероника не слишком физически развитый персонаж, поэтому Линн решает пропустить Стремительность. Она любит воздействовать на эмоции окружающих, поэтому Линн вкладывает две точки в Присутствие. Оставшуюся точку она вкладывает в Прорицание, давая Веронике сверхъестественно обостренные чувства.

У Линн есть пять точек на Дополнения, и она решает использовать их, чтобы создать мощную опору для своего персонажа согласно ее концепции. Линн отвергает Дополнение Ментор, так как она решает, что Вероника отстранилась от своего сира (хотя ментор не обязательно должен быть сиром). Она знает, что Ресурсы прекрасно подходят Вероники, поэтому она вкладывает четыре точки в это Дополнение. Последнюю точку она вкладывает в Слуг: у Вероники есть шофер, которого она планирует превратить в гуля «когда наступит подходящее время».

И наконец Линн должна распределить точки между Добродетелями. Так как Вероника следует Человечности, ее Добродетелями являются Сознательность, Самоконтроль и Храбрость. Вероника хладнокровна и думает взвешенно, поэтому Линн вкладывает три точки в Самоконтроль, и он становится равен четырем. Так же она вкладывает одну точку в Сознательность, и она становится равна двум — Вероника не бессердечна, но она не гнушается средствами для достижения цели. Оставшихся три точки она вкладывает в Храбрость, и она становится четыре — Вероник уверена в себе и своих мотивах.

Шаг пятый: Последние штрихи

Теперь Веронике осталось закончить подсчеты для своего персонажа и придать ему искру жизни. Сперва она должна определить Человечность и Силу Воли персонажа (это делается до того, как будут израсходованы свободные очки на Добродетели). Линн складывает Сознательность 2 и Самоконтроли 4 и получает Человечность 6 — Вероника не святая. Однако она несколько более чудовищна, чем хотелось бы Линн (она хочет отыгрывать ее проклятие, а не сразу швырять ее в бездну), поэтому она решает, что в будущем это нужно будет исправить при помощи свободных очков. Сила Воли равна Храбрости персонажа, поэтому Сила Воли Вероники равна четырем. Наконец Линн бросает десятигранный кубик и выпадает 1. Джастин ухмыляется и Линн одаривает его понимающим взглядом. (Вампиры тратят один пункт крови каждую ночь, а Джастин из тех Рассказчиков, которые заставляют его тратить в первую же ночь существования персонажа. Похоже Вероника проснется в голодном безумии). Линн помечает одну точку в графе запаса крови.

У нее еще осталось 15 свободных очков, на которые можно увеличить Черты. Линн тратит два очка [Ошибка авторов — Человечность стоит всего одно очко — прим. переводчика], чтобы увеличить Человечность Вероники до 7 и снизить ее чудовищность (по крайне мере сейчас…). Она тратит еще два очка и увеличивает Финансы до четырех. Линн знает, что Веронике понадобятся связи в финансовом мире Чикаго, поэтому она тратит два очка на Связи (старые знакомые семьи, которые помогают осуществлению амбиций Вероники). Она тратит еще два очка, чтобы увеличить Силу Воли Вероники до 6 (она решительна, но еще не сталкивалась с настоящими испытаниями). На оставшиеся семь очков Линн решает взять дополнительную Дисциплину Вероники, она спрашивает Джастина, может ли у нее быть любовник-Тремер, который обучит ее основам Тауматургии. Джастин говорит, что если она хочет, то у нее может быть любовник-Тремер, но он навряд ли станет обучать Веронику тайнам кровавой магии клана на ее теперешнем этапе не–жизни. Линн соглашается с этим, и вместо нее с разрешения Джастина берет Доминирование (Доминирование встречается чаще, чем Тауматургия и оно не так тщательно охраняется).

Так как Линн не вложила ни одной точки в Дополнение Поколение, у Вероники 13 поколение по умолчанию. Так ее кровь не настолько сильна, как у многих других Сородичей, Веронику меньше будут рассматривать в качестве угрозы (или обеда) охочие до власти вампиры.

Покончив со всей механикой, Линн решает придать деталей своему персонажу. Специфика может меняться во время каждой прелюдии, однако у Джастина и Линн есть кое–какие общие понятия насчет этого.

Линн решает, что Вероника выросла в светской нищете среди остатков благородства своей семьи и рано поняла, что лишь в ее силах вернуть все обратно. В процессе она встретились с несколькими неправильными людьми, одному из них она понравилась и он дал ей Становление. Она знала много людей, однако у нее нет столько влияния, как у уцелевших старейшин Чикаго. У нее есть амбиции, однако похоже на то, что какая–то мистические силы душит ее попытки восстановить имя своей семьи. Кто стоит за всем этим остается тайной для Вероники и это приводит ее в ужас, и она подозревает, что возможно за этим стоит ее сир или один из его знакомых.

Убежищем Вероники является старинный дом ее семьи. Ее родители, теперь находящиеся в весьма преклонном возрасте, никогда не покидают дома и ничего не знают о том, что Вероника стала вампиром и о ее ночных приходах и уходах. Ее

шофер, верный Маркус, является отличным водителем и может с равным умением менять колеса и использовать пистолет. Вероника вложила множество денег в возрождение семьи и в бизнес, однако она умело рассчитывается с долгами. С наличностью и кредитами у нее по крайне мере проблем не бывает…

Вероникам носит стильную спортивную и вечернюю одежду, и всегда стареется выглядеть хорошо, куда бы она ни пошла. Она носит небольшой револьвер в своей сумочке, однако она еще ни разу им не пользовалась. У нее есть немецкий Седан в превосходном состоянии, а так же небольшая двухместная машина для тех случаев, когда ей не требуется Маркус.

Ночи Вероники заняты работой по восстановлению влияния ее семьи. Если у нее это не получится, то она сама добьется влияния и создаст новое наследие на фундаменте старого. С этой целью она завела ряд знакомств среди вампиров и смертных Чикаго, и планирует развивать эти отношения, чтобы достичь своих целей (однако она вполне может завести дополнительных необходимых союзников и нужные связи в будущем…). Вероника эмоционально сильна и самодостаточна, однако она понимает, что в эти неспокойные ночи для Сородичей безопасность заключается в количестве, и она ищет индивидуумов для создания котерии, способной защитить ее. Детали касательно своего сира, который далеко не в восторге от странных и почти не-Тореадорских интересов женщины, Линн оставляет на усмотрение Джастина.

На этом все. Линн может выбрать специализации для Черт, которые равны четырем (Внешность и Финансы), но она сперва решает получить встряску от прелюдии. Вероника готова к тому, что Мир Тьмы может преподнести ей.

Архетипы личности: Натура и Маска

Каждый играет роль, иногда несколько, каждый день. В каждом индивидууме есть множество слоев личности, которые варьируются от придуманных до искренних. Каждая из этих ролей определяет, как мы взаимодействуем с людьми и событиями вокруг нас, и лишь мы сами выбираем, какую часть себя показать.

То же самое и с Сородичами. Концепция Натуры и Маски соответствует идее о разных масках, которые мы надеваем, когда общаемся. Натура персонажа–вампира — это его истинная суть, его сокровенная сущность, то, кем он является на самом деле. Ее опасно показывать, так как другие узнают, кто мы и чего в нас важного. Поэтому у персонажей есть еще Маски, лица которые они показывают миру. Выбирая, как относиться к миру, мы так же выбираем, как он будет относиться к нам, как другие будут реагировать на нас.

Так же помимо философского аспекта личность имеет эффекты и в механике игрыВампир. Персонаж может восстанавливать свою целеустремленность, действуя в соответствие со своей Натурой. Каждый раз, когда персонаж выполняет требования для своей Натуры (см. ниже), он может восстановить пункт израсходованной Силы Воли, с разрешения Рассказчика.

Архетипы позволяют получить представления о личности персонажей, и понять, что заставляет их «тикать». Стоит отметить, что Архетип — это не жесткая установка, персонаж не должен рабски следовать своей Натуре и Маски. Персонаж должен действовать так, как по мнению игрока он должен действовать рационально или эмоционально в данной ситуации. В конечном счете, Рассказчики и игроки должны хорошо разобраться со своими Архетипами, чтобы понять, как персонаж относится к окружающим. Так или иначе, каждый персонаж уникален, и создание Архетип будет логическим продолжением хорошо продуманного персонажа.

Вот несколько базовых Архетипов, подходящих для начинающих игроков.

Архитектор

Архитектор преследует цель, которая гораздо важнее, чем о сам. Он счастлив лишь тогда, когда создает что–то, что имеет ценность для других. Людям всегда необходимы различные вещи, и Архитектор прилагает все усилия, чтобы создать хотя бы одну необходимую вещь. Изобретатели, пионеры, основатели городов, предприниматели и т. д. подходят для Архетипа Архитектор.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда создаете что–либо важное или по крайне мере ценное.

Автократ

Автократ хочет быть при деле. Он ищет известности для собственной выгоды, и не потому, что он лучше всего может осуществить чьи–то интересы или у него лучшие идеи (хотя он так может думать). Он может искренне верить в то, что другие некомпетентны, и что лишь он достоин власти и контроля. Диктаторы, лидеры банд, корпоративные налетчики и т. д. подходят для Архетипа Автократ.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда осуществляете контроль над группой или организацией других индивидуумов.

Бон Вивант

Бон Вивант знает, что жизнь (и не–жизнь) мелка и бессмысленна. Поэтому он предпочитает наслаждаться временем, которое проводит на Земле. Бон Вивант не обязательно должен быть безответственным. Он просто любит хорошо проводить время. У большинства Бон Вивантов низкий Самоконтроль, так как они предпочитают излишества. Гедонисты, сибариты и любители подходят для Архетипа Бон Вивант.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы действительно довольны собой и можете открыто выразить свое ликование. По решению Рассказчика особо баснословное веселье может восстановить сразу несколько пунктов Силы Воли.

Браво

Браво жесток и задирист, и часто получает извращенное наслаждение от того, что издевается над слабыми. По мнению Браво, сила делает правым, она все, что имеет значение, и лишь сильных уважают. Лучше всего подходит физическая сила, но сойдет и любая другая. Браво будет сотрудничать с кем–то лишь в случае явной угрозы. Браво не является неспособным на сострадание или доброту, он просто предпочитает идти своим путем. Воры, изуверы, бандиты и прочие опасные люди подходят для Архетипа Браво.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда достигаете своих целей при помощи жестокости или запугивания. Насилие не обязательно должно быть физическими, многие Браво устно или социально воздействуют на своих жертв.

Опекун

Каждому требуется комфорт, жилетка, куда можно поплакаться. Опекун чувствует себя комфортно, когда утешает других, и люди часто приходят к нему со своими проблемами. Вампиры с Архетипом Опекун чаще пытаются защитить настолько, насколько это возможно, смертных, из которых они питаются. Медсестры, доктора и психиатры являются потенциальными опекунами.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда успешно защищаете или заботитесь о ком–то другом.

Проповедник

Для Проповедника удовольствием является его цель. Страстно ли он сражается, охвачен религиозным рвением, ставит в тупик своих противников или просто читает хорошую литературу, все это дает Проповеднику силу противостоять напастям. Если представиться шанс, Проповедник отдастся своей страсти настолько, насколько это возможно. В отличие от Фанатика, Опекун следует своей страсти не потом, что считает ее обязанностью, а из–за энтузиазма. Крестоносцы, хиппи, политические активисты и энтузиасты подходят для Архетипа Проповедник.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда следуете своей цели или вам удается увлечь ей другого персонажа. Так же вы теряете пункт временной Силы Воли, если вы отрицаете свою страсть или теряете ее.

Ребенок

Личность Ребенка все еще не является взрослой и весьма темпераментна. Он хочет то, чего хочет, и предпочитает, чтобы кто–то давал ему это. Он может позаботиться о себе, но чаще предпочитает, чтобы у него был опекун, который бы угождал его желаниям. Некоторые личности, обладающие Архетипом Ребенок скорее невинные, чем неповзрослевшие, и они игнорируют холодность реального мира. Для детей, испорченных личностей и некоторых наркоманов подходит Архетип Ребенок.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вам удается убедить кого–либо помочь вам или позаботится о вас без выгоды для себя.

Победитель

Победителя возбуждает погоня за победой. Для Победителя каждое новое задание — это новый вызов и новое испытание, которое нужно пройти. Поэтому Победитель рассматривает все взаимодействия как способ показать себя с лучшей стороны — как лучшего лидера, как самого производительного, самого ценного и т. д. Корпоративные налетчики, профессиональные атлеты и страстные исследователи подходят для Архетипа Победитель.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда добиваетесь успеха в каком–либо испытании. По решению Рассказчика особо трудные победы могут принести вам сразу несколько пунктов Силы Воли.

Конформист

Конформист — это последователь, тот, кто следует за другими и считает безопасным повиноваться решением других. Он предпочитает не брать ответственность на себя, вместо этого он лучше предложит свою помощь остальной группе. Конформист следует за наиболее динамичной личностью или за индивидуумом, которого он считает «лучшим». Быть Конформистом не обязательно плохо — в каждой группе должны быть

последователи, которые стабильно следуют ее целям. Члены группировок, партийные избиратели и представители «масс» являются примерами Архетипа Конформист.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда группа с вашей помощью достигает одной из своих целей.

Ловкач

Зачем работать, если вы можете заставить кого–то другого выполнить за себя работу? Ловкач всегда пытается найти легкий выход, быстрый путь и успеху и богатству. Некоторые люди называют его вором, жуликом или еще менее приятными терминами, но он–то знает, что каждый в мире поступал бы так же, как и он, если бы мог. Он просто делает это быстрее и лучше. Бандиты, жулики, продавцы, пострелы и предприниматели могут быть Ловкачами.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вам удается кого–то сделать что–то для вас.

Брюзга

Брюзга резок и циничен, он во всем ищет недостатки и видит мало веселого в жизни или не–жизни. Он часто фаталистичен или пессимистичен и крайне мало уважает других. Для Брюзги стакан всегда наполовину пуст, а касательно некоторых людей он и вовсе может быть практически пуст. Многие старые вампиры и представители поколения Икс являются Брюзгами.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда кто–то совершает глупость, как вы и предсказывали. Вы должны высказать предположение о неудаче вслух (можете просто прошептать об этом Рассказчику, если хотите).

Асоциал

Асоциал — это чудик, отрешенный от общества из–за своих уникальных вкусов, которые выделяют его из основной массы. Асоциалы не являются праздными бунтарями или беспомощными «непризнанными гениями», они независимые мыслители, которые не совсем соответствуют статусу кво. Асоциалы часто чувствуют, что мир против них, и поэтому они отвергают традиционную мораль. У некоторых из них извращенные вкусы, предпочтения и идеология. Экстремисты, экстравагантные знаменитости и полные эксцентрики являются примерами Архетипа Асоциал.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда можете попрать социальные нормы без воздаяния.

Директор

Для Директора нет ничего хуже хаоса и беспорядка. Директор всегда должен быть при деле, адоптируя все решения под «собственный путь». Директор больше заинтересован в том, чтобы отдавать приказы которые не встречают сопротивления, им не нужно действительно «контролировать» группу, чтобы направлять ее. Инструкторы, учителя и многие политические деятели могут быть примером Архетипа Директор.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда ваше влияние на группу помогает решить сложное задание.

Фанатик

У Фанатика есть цель, и ей посвящено все его существование. Фанатик делает все для осуществления своей цели, он даже может чувствовать вину, если он будет делать что–то, что будет мешать ей. Для Фанатика цель оправдывает средства — она важнее тех, кто ей следует. Игроки, которые выбирают архетип Фанатика, так же должны выбрать себе цель. Революционеры, фанатические приверженцы и искренние смутьяны являются примерами Архетипа Фанатик.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы выполняете задание, которое напрямую относится к вашей цели.

Щеголь

Щеголи — это яркие души, которые постоянно ищут внимания и шанса стать самыми яркими звездами. Щеголи ищут компании других лишь для того, чтобы получить их обожание. Внимание возбуждает Щеголя, и часто они сами его ищут. Ничто так не увлекает Щеголя, как новая аудитория, которой нужно добиться и которую нужно завоевать. Исполнители, единственные дети в семье и люди с низкой самооценкой могут быть примером Архетипа Щеголь.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вам удается успешно впечатлить кого–то другого, По большому счету это должен решать Рассказчик, даже когда дело касается персонажей других игроков.

Судья

Судья постоянно ищет, как бы улучшить систему. Судья получает удовольствие от своей рациональной натуры и способности принимать правильные решения, когда дело касается фактов. Судья уважает правосудие, считая его наиболее

эффективной моделью для разрешения проблем. Хотя Судьи и стремятся «упорядочить» проблемы, они редко являются мечтателями, так как предпочитают проверенные модели прозрению. У инженеров, юристов и докторов часто бывает Архетип Судьи.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы правильно разрешаете проблему, используя собранные улики, или когда ваши аргументы объединяют разделенные части в единое целое.

Одиночка

Даже в толпе одиночка держится особняком, потому что он не принадлежит к ней. Другим одиночки кажутся изгоями, далекими и изолированными, но по правде говоря, одиночки просто предпочитают собственную компанию компании других. По каким–то причинам одиночка просто презирает других, и это чувство часто взаимно. Бандиты, радикалы и свободные мыслители являются примерами Архетипа Одиночка.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда достигаете чего–то самостоятельно, даже если это в какой–то мере выгодно котерии. Если вы достигли действительно впечатляющих успехов или достигли их не смотря на сильное противостояние, Рассказчик может разрешить вам получить сразу два пункта Силы Воли.

Мученик

Мученик страдает ради своей цели, перенося испытания из–за веры в то, что их неудобства в конечном счете помогут кому–то другому. Некоторые Мученики просто хотят внимания или симпатии, которые порождают их испытания, в то время как другие искренне верят в свою цель, встречая приветствия с непоколебимой верой в собственную правоту. Многие инквизиторы, стойкие идеалисты и изгои являются примерами Архетипа Мученик.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда жертвуете собой или своим комфортом ради своих идеалов или чужой пользы.

Мазохист

Мазохист живет, чтобы испытывать свои пределы, чтобы узнать, сколько он сможет выдержать боли перед тем, как сломаться. Он получает удовольствие от унижений, страданий, отречения и даже физической боли. Мазохист определяет кто он есть при помощи того, сколько дискомфорта он может вынести — он подымается каждую ночь лишь для того, чтобы почувствовать новую боль. Некоторые экстремальные атлеты, городские культисты и люди, находящееся в клинической депрессии являются примерами Архетипа Мазохист.

— Вы восстанавливаете два пункта Силы Воли, когда познаете боль таким образом, каким еще не познавали прежде.

Монстр

Монстр знает, что он существо тьмы и действует соответственно. Зло и страдания — инструменты Монстра, и он использует их повсюду. Нет мерзости, которую бы он не совершил, ущерба, который бы не нанес и лжи, которой бы не сказал. Монстр совершает зло не ради собственной выгоды, а чтобы лучше понять, кем он стал. Многие вампиры Шабаша, деградировавшие старейшины и нестабильные индивидуумы являются примерами Архетипа Монстр.

— Злобные действия дают Монстру ощущение цели. Персонаж монстр должен выбрать особое зверство и он будет восстанавливать Силу Воли, когда будет удовлетворять своим позывам. Например, искуситель будет восстанавливать Силу Воли, ввергая кого–либо в порок, а отступник будет восстанавливать Силу Воли, когда заставит кого–либо сомневаться в его вере. Выберете свою судьбу и следуйте ей.

Педагог

Педагог знает все и отчаянно хочет поделиться знаниями с другими. Из–за какой–то собственной цели или искреннего желания помогать другим, Педагог хочет убедиться, что его послание буде услышано, даже на расстоянии, если это необходимо. Архетип Педагог может варьироваться от добродушного ментора до многословного болтуна, который любит послушать собственную болтовню. Инструкторы, крайне образованные люди и «полевые ветераны» являются примерами Архетипа Педагог.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы видите или узнаете о том, что кто–то получил выгоды от той мудрости, которой вы поделились с ним.

Кающийся грешник

Кающийся грешник существует для того, чтобы покается в серьезном грехе, которым является сам факт его существования. У Кающихся грешников обычно низкая самооценка или весьма травмирующий прошлый опыт, и они чувствуют, что должны покаяться в том вреде, что нанесли миру. Кающийся грешник не обязательно придерживается религиозных взглядов, некоторые просто хотят искупить то зло, которое они принесли миру. Личности с низкой самооценкой и раскаивающиеся бандиты являются примерами Архетипа Кающийся грешник.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда получаете прощение за причиненные обиды.

Искупление должно по размеру соответствовать проступку — чем серьезнее преступление, тем серьезнее епитимья. Рассказчик должен сам решать, что будет являться актом искупления.

Перфекционист

Перфекционист просто требует лучшего. Наполовину сделанная работа не приносит Перфекционисту удовольствия, и он ожидает того же совершенства и внимания к деталям, которого он требует от себя. Перфекционист может быть строгим и требовательным, и его больше всего стимулирует достижение конечной цели, часто тех, для кого он это делает. Примадонны, артисты и концептуальные дизайнеры являются примерами Архетипами Перфекционист.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда достигаете своей цели без каких–либо видимых недостатков или препятствий.

Бунтарь

Бунтарь является оппозиционером, он никогда не доволен статусом кво системы. Он ненавидит авторитетов и сделает все, что в его власти, чтобы бросить им вызов и сместить их. Возможно Бунтарь действительно верит в свои идеалы, но возможно просто не понимает авторитетных фигур или же они сделали с ним что–то «неправильное» в прошлом. Подростки, мятежники и нонконформисты являются примерами Архетипа Бунтарь.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда ваши действия наносят ущерб избранной вами оппозиции. Бунтари могут противостоять правительству, Церкви, князю вампиров и т. д. Игрок должен выбрать, против кого или чего бунтует его персонаж.

Плут

Лишь одна вещь важна для плута — он сам. Каждый сам за себя, и другие не могут защищать свою притязания, они не имеют прав на них. Плут не обязательно является бандитом или хулиганом. Он просто не хочет следовать прихотям других. Плуты почти всегда весьма самодостаточны. У них постоянно в уме собственные интересы. Проститутки, капиталисты и бандиты могут быть примерами Архетипа Плут.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда сконцентрированная на себе самом позиция приводит вас к выгоде, материальной или какой–либо другой. По решению Рассказчика получение выгоды без разоблачения собственных слабостей может принести вам сразу два пункта Силы Воли.

Мастер выживания

Не важно что случится, вне зависимости от обстоятельств или противодействия, Мастер выживая всегда постарается все преодолеть. В одиночку или с группой, его нежелание признать поражение делает разницу между успехом и неудачей. Мастеров выживания раздражает покорность судьбе других или нежелания противостоять ей до конца. Изгои, уличные бродяги или идеалисты могут быть примерами Архетипа Мастер выживания.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вы выживаете в опасной ситуацию благодаря упорству или когда кто–то выживает наперекор противостоящем ему силам благодаря вашему совету.

Авантюрист

Авантюрист живет ради азарта, который дает опасность. В отличие от якобы нормальных людей, Авантюрист сам активно ищет рискованных и опасных ситуаций. Авантюрист не обязательно является самоубийцей, его просто заводит близость опасности. Члены банд, экстремалы и эксгибиционисты могут являться примерами Архетипа Авантюрист.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда преуспеваете в опасном задании, за которое взялись. Разумеется, Авантюристы отнюдь не глупы, и Рассказчик может решить не вознаграждать игрока, который подвергает своего персонажа опасности лишь для того, чтобы восстановить силу воли.

Традиционалист

Ортодоксальные пути удовлетворяют Традиционалиста, который предпочитает осуществлять свои пути проверенными временем методами. Зачем менять свой путь, если достаточно того, что срабатывало и в прошлом? Традиционалисты находят статус кво приемлемым, даже предпочтительным переменам, которые могут привести к непредсказуемым результатам. Консерваторы, судьи и авторитетные фигуры могут быть примером Архетипа Традиционалист.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда проверенные способы оказываются лучшими. Так же получаете пункт силы воли, когда сопротивляетесь переменам ради собственной выгоды.

Шутник

Шутник все находит абсурдным. Не важно, насколько мрачной может стать жизнь (или не–жизнь), Шутник никогда не теряет чувства юмора. Шутники не выносят печали и боли, и поэтому они

пытаются поднять настроение тем, кто находится вокруг них. Некоторые Шутники имеют еще более высокие идеалы, бросая вызов устоявшимся догмам высмеивая их. Комедианты, сатирики и социальные критики являются примерами Архетипа Шутник.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вам удается поднять другим настроение, особенно когда вы заглушаете собственную боль в процессе.

Мечтатель

Мечтатель может взглянуть за мирскую суете и увидеть что–то действительно чудесное. Мечтатели испытывают общественные пределы и ищут тех немногих, кто так же имеет смелость мечтать. Мечтатели редко получают удовлетворение от того, что может предложить им общество, они предпочитают вдохновлять общество на что–то большее. Обычно общество слабо реагирует на Мечтателей, однако они являются теми, кто способен принести прогресс и изменения. Философы, изобретатели и наиболее вдохновенные художники часто имеют Архетип мечтатель.

— Вы восстанавливаете пункт Силы Воли, когда вам удается заставить кого–либо поверить в ваши мечты и предпринимать действия по их осуществлению.

Атрибуты

У каждого персонажа–вампира есть Атрибуты, они отражают базовый потенциал любой личности в мире, большинства живых (и неживых) существ. У большинства людей Атрибуты находятся между 1 (плохо) и 3 (хорошо), однако у наиболее одаренных индивидуумов они могут быть 4 (превосходно) или даже 5 (на пределе человеческих возможностей). Ходят слухи, что у некоторых старейшин, чья кровь особенно сильна, они могут быть еще выше.

Физические

Физические Атрибуты отражают состояние тела персонажа. Они показывают насколько силен, ловок и вынослив персонаж. Физические Атрибуты стоит выбирать первичные ориентированным на физические действия персонажам.

Вампиры могут использовать поглощенную кровь, чтобы мистическим образом увеличивать свои Физические (и только Физические) Атрибуты (см. далее).

Сила

«Саймон вздрагивал по мере того, как удар за ударом опускались на двери гостиницы с другой стороны. Его сир был прав: военные стаи Шабаша были крайне упорны. Саймон должен был сдерживать дверь, пока Жозефина не вызовет полицию. Представив себя и Жозефину, разорванных на куски клыками Шабаша, он еще крепче налег на дверь, чтобы сдержать следующую серию ударов».

Сила — это обычная, грубая мощь персонажа. Она показывает, сколько веса персонаж может поднять, что он может толкнуть или как сильно он может ударить другого персонажа или объект. Сила добавляется к запасу кубиков персонажа для повреждений, когда он бьет своего противника в рукопашной схватке. Так же она используется, если персонаж хочет сломать, поднять или оттащить что–то, а так же когда персонаж пытается прыгнуть на какую–либо дистанцию.

Специализации: Стальная хватка, Сильные руки, Резервы силы, Кулаки как наковальни.

● Плохо: Вы можете поднять 18,4 кг.

●● Средне: Вы можете поднять 45,36 кг.

●●● Хорошо: Вы можете поднять 113,4 кг.

●●●● Исключительно: Вы можете поднять 181,44 кг.

●●●●● Великолепно: Вы можете поднять 294,84 кг и давить черепа как виноградины.

Ловкость

«Извилистый кровавый след блестел перед Сериной. Ее жертва знала, что ее преследуют, поэтому способность Серины бить быстро и внезапно была как нельзя кстати. Она решила бесшумно пробраться через пожарный выход, зная, что мужчина будет искать убежища в этом проходе. И он действительно был там! Обнажив свои клыки и когти, Серина соскочила со своего насеста, в то время как ее жертва тяжело дышала, приближаясь к своему последнему вздоху».

Атрибут Ловкость отражает физическую подвижность персонажа. От нее зависит скорость, ловкость и общая подвижность персонажа, так же она отражает степень контроля и точности персонажа при манипулировании объектами. От Ловкости так же зависят координация, рефлексы и грация персонажа.

Специализации: Гибкий, Быстрый, Кошачья грация, Молниеносные рефлексы.

● Плохо: Вы неуклюжи и неловки. Положите этот пистолет на место, пока вы не ранили себя.

●● Средне: Вы не олух, но и не балерина.

●●● Хорошо: У вас есть кое–какой атлетический потенциал.

●●●● Исключительно: Вы можете стать акробатом, если захотите.

●●●●● Великолепно: Ваши движения гибки и гипнотичны, они практически сверхчеловеческие.

Выносливость

«Саймон очнулся и обнаружил, что прикован к стулу тяжелыми цепями, а боевик князя расхаживает вокруг него.

«Похоже, твои дружки из Шабаша бросили тебя, не так ли?»

«Они не мои дружки. Они пришли за мной и Жозефиной,»

— прошептал Саймон разбитыми губами.

«Зачем ты врешь мне, Саймон? — проговорил в полголоса его пленитель. — Просто скажи мне правду, и все это закончиться…» — жестокий удар его руки обрушился на лицо Саймона, ломая кость и разбрызгивая кровь.

«Держись, — сказал сам себе Саймон. — Они не смогут ничего выбить из тебя. Если только ты сам им не позволишь».

Черта Выносливость отражает здоровье персонажа и его стойкость. Она показывает, как долго персонаж может держать себя в напряжении и сколько ущерба он может вынести до того, как получит физическую травму. Выносливость так же определяет психическую стойкость персонажа, показывая его твердость характера и способность не сдаваться.

Специализации: Неутомимый, Решительный, Крепкий как гвозди, Непоколебимый.

● Плохо: Вас может свалить с ног сильным ветром.

●● Средне: У вас среднее здоровье и вы можете выдержать удар или два.

●●● Хорошо: Вы в хорошей форме и редко болеете.

●●●● Исключительно: Вы способны пробежать и возможно выиграть марафон, если захотите.

●●●●● Великолепно: У вас телосложение Геракла.

Специализации

Некоторые персонажи особо хороши в отдельных аспектах своих Черт. Например, художник может особо хорошо рисовать портреты, бейсболист — ловить летящие мячи, а борец проводить низкие удары. Чтобы отразить это, персонажи у которых Атрибут или Способность 4 или выше могут выбрать специализацию для этой черты.

Специализация — это субкатегория для Атрибута или Способности, например, персонаж с Силой 5 может выбрать специализацию «подтягивание», а с Расследованием 4 — «баллистика». Когда игрок делает бросок, который касается деятельности, в которой он специализируется, и если у него выпадет 10, то он может сделать еще один дополнительный бросок чтобы набрать дополнительный успех. Если при этом дополнительном броске так же выпадет 10, он может продолжать делать броски для дополнительных успехов. Процесс продолжается пока будет выпадать 10.

Пример: У Виктории Исполнение 4 и ее специализация — песни. Она выступает перед живой аудиторией и начинает петь свою песню «Навсегда». Чтобы отобразить реакцию аудитории, Рассказчик просит игрока, который отыгрывает Викторию, Кэти, сделать бросок Обаяние(4)+Исполнение(4) со сложностью 6. Запас кубиков 8 и Кэти набирает три успеха, но для двух успехов выпадает 10. Кэти делает еще два броска и набирает 9 и 7 — еще два успеха. Она не может продолжать дальше, но она уже набрала пять успехов и это означает, что толпа буквально влюбилась в выступление Виктории.

Социальные

Несмотря на свою склонность к одиночеству, вампиры используют человеческое общество, чтобы выстраивать собственные схемы. Социальные Атрибуты отражают внешность персонажа, его шарм и умение взаимодействовать с обществом. Эти Черты крайне важны для первого впечатления о персонаже, его личной динамике и отношениям с другими индивидуумами.

Обаяние

«Князь отдернул занавеску и прошелся перед созванным советом городских прмимогенов. Их незначительные разговоры и осторожные шепоты прекратились, когда князь занял свое место во главе стола, улыбаясь им с видом хищника. Несмотря на расхождение во мнениях, личные вендетты и столетнюю ненависть они все еще признавали князя как своего главу. Никто не мог соперничать с обескураживающей силой личности древнего вампира.

«Видишь, как они любят меня, не смотря на свою ненависть? — проговорил князь своему дитя, которое стояло за его креслом. — Покажи им, кто здесь главный, и они будут пить из твоих рук».

Обаяние — это способность персонажа соблазнять и удовлетворять других при помощи силы своей личности. Обаяние важно, когда персонаж пытается завоевать симпатию другого персонажа или убедить его поверить себе. Обаяние не обязательно означает крайнее красноречие или умение запугивать. Это просто сила шарма и влияния персонажа. От Обаяния зависит умения персонажа заставлять других соглашаться со своей точкой зрения.

Специализации: Гладкий разговор, Изящный, Вежливый, Остроумный, Красноречивый оратор, Элегантный.

● Плохо: Перестаньте задирать свой нос.

●● Средне: В общем вы приятны и у вас есть несколько друзей.

●●● Хорошо: Люди безоговорочно доверяют вам.

●●●● Исключительно: У вас выдающийся личный магнетизм.

●●●●● Великолепно: Целые культуры могут последовать за вами.

Манипулирование

«Дафна смотрела на Лукас так, как будто он был единственным Сородичем в городе, который мог помочь ей. Он доверял ей, дурачок, и теперь она должна была убедить его, что он должен поговорить с этим ублюдками Баржески.

«Лукас, ты единственный, кто может сделать это. У меня настолько плохие отношения с Баржески, что они просто не станет меня слушать. К тому же, если ты начнешь давить на них сейчас, они будут слишком напуганы, что прейти за тобой потом».

Лицо Лукаса стало более мягким — она заполучила его! Теперь, если ей повезет, он и Баржески поубивают друг друга и она избавится сразу от двух проблем».

Манипулирование показывает способность персонажа проявлять самовыражение для того, чтобы другие разделили его взгляды или последовали его прихотям. Вкратце, это способность заставлять других делать то, что вы хотите. Манипулирование необходимо, когда персонаж пытается повлиять на кого–то или просто незаметно направить его. Манипулирование используется, чтобы дурачить, блефовать, уговаривать и убеждать других персонажей. Манипулирование отличается от Обаяния тем, что умелый манипулятор может использовать даже таланты тех людей, которые ненавидят его.

Манипулирование — опасное занятие, особенно среди Сородичей (хотя это и их хлеб насущный). Неудачные попытки Манипулирования часто вызывают гнев несостоявшихся марионеток. А провалы бросков на Манипулирование могут добавить врагов персонажу.

Людьми манипулируют каждый день, хотя они обычно и не замечают этого («Не сходишь ли в магазин для меня?»). Однако если люди все же замечают манипулирование, то стоит отметить, что чаще всего они упорно ему сопротивляются. Манипулирование может быть наиболее могущественным инструментом в арсенале Сородича, однако неудачи могут быть ужасны. Персонажем с высоким Манипулированием окружающие обычно не слишком доверяют.

Специализации: Убедительный, «Черт возьми, какой же я привлекательный», Соблазнитель, Резонный.

● Плохо: Человек нескольких (обычно неэффективных) слов.

●● Средне: Вы можете время от времени обманывать людей, как и любой другой.

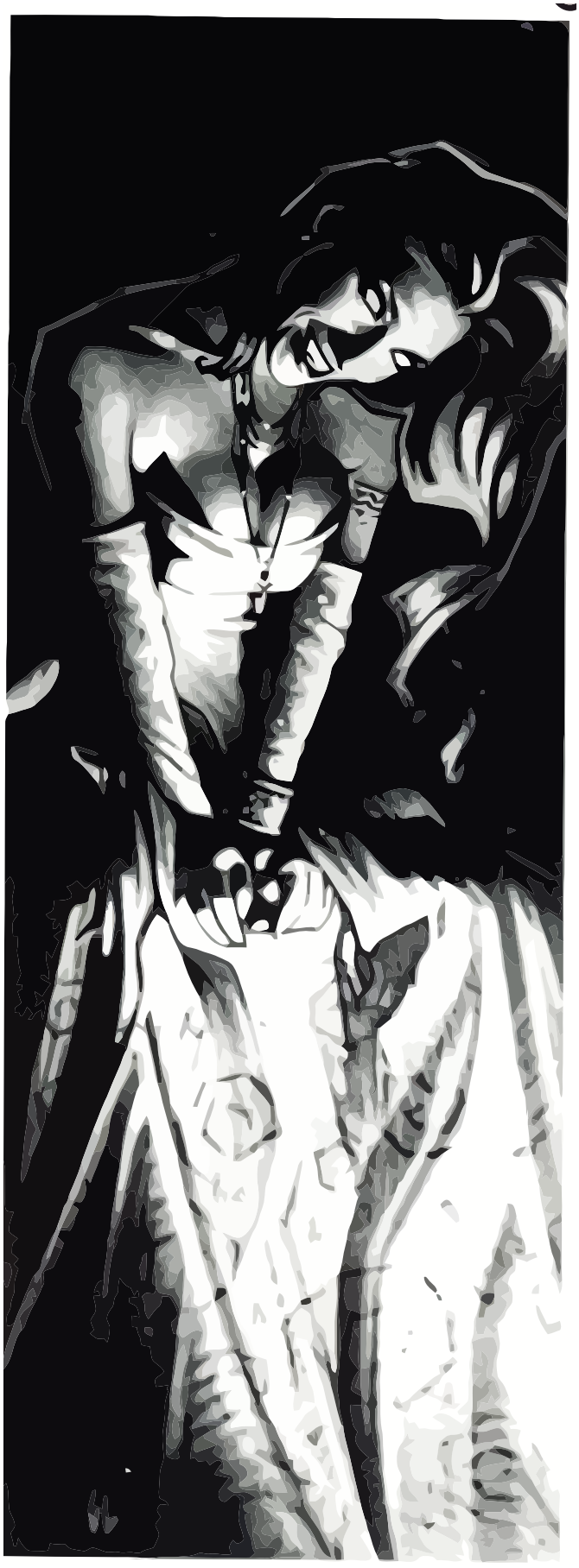
●●● Хорошо: Вы никогда не оплачиваете всю цену.

●●●● Исключительно: Вы бы могли быть политиком или лидером культа.

●●●●● Великолепно: «Разумеется, я скажу князю, что именно я попытался всадить в него кол!»

Внешность

«Ну что ж, Харрик, посмотрев, кого Тореадоры прислали к нам, чтобы обсудить дела, — сказал Джарвис Грэйвс, доставая толстую кубинскую сигару из стола и зажигая спичку, инстинктивно вздрагивая от маленького



огонька. — Впусти его!» — скомандовал Грэйвс своему слуге, пока пепел опадал с его сигареты.

Сигарета упала на стол с тоже время, как у Грэйвса отвисла челюсть. В комнату вошла самая уродливая женщина, которую он когда–либо видел, а он видел даже нескольких женщин Носферату.

«Во имя крови Каина, существо, твое лицо способно вогнать меня в торпор».

«Да, сэр, — ответила та покорно. — А теперь не могли бы мы обсудить…»

«Нет, не в этот раз, — перебил ее Грэйвс. — Скажи этим «художникам», что если они хотят иметь дела с Джарвисом Грэйвсом, то пусть пришлют кого–то, кто все еще выглядит человеком».

Атрибут Внешность отражает привлекательность персонажа. Оно отражает не только внешний вид, но и видимую грацию персонажа, красоту и нечто неописуемое, что делает людей желанными.

Внешность и больше, и меньше этого слова — она является лишь жалким отражение души, однако благодаря ей складывается первое впечатление и именно она остается в памяти. Не важно, насколько разумен человек, не важно, насколько горячо он заявляет «Ее личность важнее ее внешнего вида», один человек вспоминая другого все равно прежде всего будет вспоминать его внешность

Эта Черта используется не только для того, чтобы заполучить потенциальные сосуды или привлечь внимание на танцполе. В ситуациях, когда первое впечатление крайне важно, или когда дело касается людей, которые считают Внешность крайне важной, Внешность может быть единственным Атрибутом, который игрок сможет использовать для социальных бросков. Следовательно, иногда крайне важно выглядеть хорошо, либо узнать людей получше до того, как вы начнете убеждать их бросить бомбу в убежище юстициария.

[Х Ужасно: При вашем появлении обычные люди принимаются кричать «Ааа, он пришел за мной!» — прим. переводчика]

● Плохо: Вы страшны как смертный грех.

●● Средне: Вы не выделяетесь из толпы, к лучшему или к худшему.

●●● Хорошо: Незнакомцы часто покупают вам выпивку в баре.

●●●● Исключительно: Вы достаточно хорошо выглядите, чтобы быть моделью, и люди часто говорят вам это.

●●●●● Великолепно: Люди ревностно завидуют вам или обожают вас до помешательства.

Умственные

Умственные Атрибуты отражают умственные способности персонажа, такие как память, интеллект, способность узнавать о своем окружении, а так же думать, учиться и реагировать.

Восприятие

«Лукас сидел на кожаном диване в незастегнутой куртке, сложив руки и ожидая хозяина, который скоро должен был войти в комнату. Помимо мускусного запаха кожи, Лукас уловил аромат… мака?.. и услышал звук удара стекла о стекло.

Сутулый человек с носом, похожим на клюв, возможно один из гулей Баржески, проковылял в комнату с наполненным стаканом в руке. «Не желаете ли подкрепиться, пока хозяин одевается, дорогой гость?» — проскрежетал гуль.

«Тебе может и все равно, а вот я предпочитаю пить кровь без опиума», — ответил Лукас.

Гуль побледнел».

Восприятие определяет способность персонажа обозревать свое окружение. Это может касаться и сознательных действий, вроде поисков чего–то, однако чаще всего оно интуитивно, когда острые чувства персонажа замечают что–то необычное. Восприятие — это способность персонажа ощущать свое окружение, и оно редко бывает циничным или изношенным (исключая тех, кто всего повидал).

Восприятие используется, чтобы определить, понимает или нет персонаж текущую ситуацию или замечает изменения в окружающей среде. Оно может предупредить персонажа о засаде, помочь ему распознать метафору, выделить одну деталь из кучи или найти что–либо скрытое или незаметное, будь то физический объект или нет.

Специализации: Внимательный, Проницательный, Осторожный, Избирательное внимание, Опытный.

● Плохо: Возможно, вы полностью погружены в себя или у вас вечно голова в облаках, но так или иначе, вы не замечаете даже большинство очевидных деталей.

●● Средне: Мелкие детали ускользают от вас, но картину в целиком вы видите.

●●● Хорошо: Вы подмечаете изменение настроений и деталей в вашем окружении.

●●●● Исключительно: Почти ничто не может ускользнуть от вашего внимания.

●●●●● Великолепно: Вы видите вещи практически недоступные для человеческих чувств.

Интеллект

«Айслинг уставилась на хрупкий манускрипт, гадая, почему в этом нет никакого смыслы. Символы шли по порядку, заклинания были четкие, даже движение были проиллюстрированы правильно, тогда почему черт возьми это не работало? Похоже, что какой–то старый маг забыл о какой–то важной детали, когда записывал это.

Хотя, а если попробовать наоборот…

Айслинг попробовала читать книгу так, как если бы она была перед зеркалом. Вот они, символы. Используя алфавит задом наперед, она перевела истинный смысл этой страницы и произвела действия в обратном порядке. Она расшифровала этот примитивный код».

Атрибут Интеллект показывает умение персонажа оперировать фактами и знаниями. Что еще более важно, он определяет способность персонажа думать, решать проблемы и оценивать ситуации. Интеллект не совсем правильное определение, так как этот Атрибут включает в себя способность мыслить гибко и критически.

Интеллект не включает в себя здравый смысл, мудрость и все в том же духе, так это скорее грани личности персонажа, а не его Черты. Даже самый умный персонаж может быть достаточно глуп, чтобы не закрыть свой рот вовремя или спорить с бандитами, которым нужны ключи от его машины.

Персонажи с низким Интеллектом не обязательно глупы (хотя это может быть и так), они просто необразованны или думают просто. А персонажи с высоким Интеллектом не обязательно все как на подбор Энштейны: у них просто может быть очень хорошая память или же крайне здравое суждение.

Специализации: Книжные знания, Созидательный ум, Аналитический ум, Разрешение проблем, Авторитет в области.

● Плохо: Ваш разум — не самый острый нож из всех (IQ 80).

●● Средне: Вы достаточно умны, чтобы понять, что вы такой же как и все. (IQ 100).

●●● Хорошо: Вы более умны, чем основная масса людей (IQ 120).

●●●● Исключительно: Ваш разум не просто выдающийся, он блестящий (IQ 140).

●●●●● Великолепно: Безусловный гений (IQ 160+).

Сообразительность

«Огонь!

Лукас спрыгнул с дивана, когда первые волны горячего дыма стали расползаться по полу. Сперва яд, а теперь это!

Посмотрев на дверь, Лукас подумал, что она наверняка накрепко заперта с другой стороны. Окно выходило на

пляж, и выпрыгнуть из него означало упасть с высоты нескольких сот футов. Вентиляционная шахта тоже была слишком мала, чтобы Сородич мог пролезть через нее.

Лукас посмотрел вверх. Промежуток между этажами. Наверняка Изверг не учел его. Стоит просто проползти по нему, выбраться в коридор и отпереть выход.

Лукас перевернул диван, взобрался на него и проложил себе путь кулаками через оштукатуренный потолок. Теперь вопрос оставался лишь в том, что ожидало его снаружи».

Черта Сообразительность определяет способность персонажа быстро думать и быстро реагировать в конкретной ситуации. Персонажи с низкой сообразительностью глуповаты и находятся в своеобразной умственной летаргии, или возможно они доверчивы и некритичны. С другой стороны персонажи с высокой Сообразительностью могут выработать план мгновенно и быстро адаптируются к окружающим изменениям. Так же персонажи с высокой Сообразительностью способны сохранять спокойствие в стрессовых ситуациях.

Специализации: Подстроиться под остальных, Энергичный разговор, Изменения в стратегии, Засады.

● Плохо: Вас легко надуть

●● Средне: Вы знаете когда сдавать, а когда пасовать в покере.

●●● Хорошо: Вас редко можно удивить или ввести в замешательство.

●●●● Исключительно: Вы из тех людей, которые заставляют людей думать «Ох, я должен был сказать…» на следующий день.

●●●●● Великолепно: Вы думаете и отвечаете быстрее, чем можете действовать.

Способности

Как было сказано выше, Способности — это Черты, которые отображают то, что знает и умеет ваш персонаж. Если Атрибуты отражают ваш потенциал, то Способности отражают то, как вы используете этот потенциал. Вам может не понадобиться ничего, кроме грубой силы, чтобы вышибить дверь, но чтобы поставить деталь на место, лучше что–либо знать о механике. Когда вы бросаете кубик, вы должны использовать как Атрибут, так и способность, чтобы определить комбинацию вашего потенциала и знания как это нужно делать.

Существует 30 способностей: 10 Талантов, 10 Навыков и 10 Познаний. Каждая способность обычно имеет множество применений. Для некоторых Способностей (Экспрессия, Ремесла, Исполнение, Академические Знания, Наука), лучше взять специализацию, даже если они не 4 или выше. Например, персонаж с Навыком Ремесла может разбираться в любой работе, но особо хорошо он будет разбираться в механизмах машин.

Таланты

Таланты отражают то, что вы знаете интуитивно, то, что вы можете делать без подготовки или инструктажа. Единственный способ улучшить Таланты — непосредственный опыт, за некоторыми весьма редкими исключениями (например, изучение текста по Джит Кун До поможет получить точку в Драке), этим вещам нельзя научиться из книги или благодаря курсам по почте. Если вы пытаетесь предпринять действие, требующие Таланта, которым не владеет ваш персонаж, вы не получаете штрафов к вашему базовому Атрибуту — эти Способности настолько интуитивны, что теоретически практически каждый в какой–то мере владеет ими.

Бдительность

«Кинсаид поднял палец, и другие вампиры, которые шептались в темном фойе немедленно замолчали. «Леди Анна идет… — пробормотал он. Он приложил руку к уху, а затем наклонился. — Кажется, она в двух кварталах отсюда, и на улице нет больше никакого другого движения. — Он улыбнулся ослепительной улыбкой. — Ее любимый Ролс, в этом нет сомнения. А теперь заткнитесь и приготовитесь встретить ее, идиоты».

Бдительность отражает вашу базовую способность замечать вещи вокруг себя, даже когда вы их активно не рассматриваете. Бдительность показывает, как внимание вы уделяете окружающему миру, в не зависимости от того, привлекает он ваше внимание или нет. Этот Талант обычно идет в паре с Восприятием, и используется, чтобы почувствовать физические изменения (или же наоборот, изменения в настроении или ходе мыслей).

● Новичок: Вы не безмозглый дрон.

●● Практикующий: Обычный соглядатай.

●●● Компетентный: Вы четко воспринимаете ваше окружение.

●●●● Эксперт: Из–за паранойи или хороших чувств, вас редко можно застать врасплох.

●●●●● Мастер: Ваши чувства можно сравнить с чувствами дикого животного.

Используют: Охотники, телохранители, охрана, журналисты, грабители.

Специализации: Звуки, Подслушивание, Засады, Скрытое оружие, Толпа, Лес, Животные.

Атлетика

«Ронни прыгнул с разбегу на ограду и принялся по ней взбираться. Он все еще слышал отзвуки криков и хохота банды за его спиной, что добавляло приток адреналина к его ноющим мускулам. Он проделывал это уже тысячу раз, и поэтому взобрался по ограде с рекордной скоростью. Когда он побежал дальше по переулку, он попытался прояснить мысли, уверяя себя, что эти дуболомы не смогут взобраться так же быстро, как и он. Он купил себе немного времени, осталось только использовать его с умом.

А затем он услышал ужасный звук разрывания металлической проволоки…»

Этот Талант отражает ваши базовые атлетические способности, а так же ваши навыки в спорте или любой другой активной деятельности. Атлетика отражает любую форму бега, прыжков, метания, плавания, спорта и т. д., однако она не включает базовые силовые действия, как например поднятие тяжестей, а так же не касается атлетических преимуществ других Способностей (таких как Ближний бой).

● Новичок: У вас было активное детство.

●● Практикующий: Атлет в высшей школе.

●●● Компетентный: Профессиональный атлет.

●●●● Эксперт: Фаворит в своем спорте.

●●●●● Мастер: Олимпийский медалист.

Используют: Атлеты, энтузиасты, парковые рейнджеры, жокеи, подростки.

Специализации: Плаванье, Лазанье по горам, Акробатика, Танцы, Марафонский бег, Специфический виды спорта.

Драка

«Раз — и Люсита сдавила захватом шею князя, два — и она ткнула его пальцами в глаза. Раз–два, быстрее чем ребенок может вздохнуть, и сильнее, чем любой смертный может ударить.

Она злорадно улыбнулась, наблюдая за тем, как потерявший весь свой царственный вид и оставшийся без глаз Канут в панике щелкал глазами и хватался за горло. Ни взгляда, ни голоса, и ни шанса использовать потусторонне и гипнотическое величие. Теперь она могла доделать оставшееся на свое усмотрение.»

Талант Драка отражает то, как вы можете драться в ситуации, когда приходится «кусаться и царапаться». Этот Талант отражает умение драться без оружия, используя боевые искусства или просто личный опыт — и то, и другое может сделать вас опасным противником. Хорошие борцы хорошо ориентируются, устойчивы к боли, быстры, сильны и непредсказуемы, они готовы ранить своего оппонента множеством приемов.

• Новичок: Вы дрались, когда были ребенком.

•• Практикующий: Вы принимали участие в нескольких драках.

••• Компетентный: Вы регулярно и упорно деретесь, и обычно уходите после драки в лучшем состоянии, чем ваши противники.

•••• Эксперт: Вы можете быть серьезным противником на боксерском ринге.

••••• Мастер: Вы можете убить трех человек за четыре секунды.

Используют: Военные, полицейские, хулиганы, бандиты.

Специализации: Бокс, Рестлинг, Уличная драка, Удары ногами, Карате, Дзюдо, Муай Тай, Броски, Захваты.

Уклонение

«Беккет чертыхнулся, когда пули врезались в стену над его головой, и в его волосы упали горячие осколки кирпича. Он бросился в сторону, и откатился за кучу мусора как раз тогда, когда пули ударили туда, где он только что стоял. Типично, подумал он. Прислужники Сагуриева столь же искусны, как и он сам. Он согнул свои пальцы и зарычал, когда из них выросли черные. Ну что ж, посмотрим насколько они медлительны.

Как оказалось, они все же были достаточно медлительны».

Этот Талант является первым правилом самосохранения, он отражает вашу способность уклоняться от ударов, выстрелов или даже едущих машин.

Уклонение включает в себя падение на землю, уход от ударов и любой другой способ избежать вреда.

• Новичок: Вы можете рефлекторно вжимать голову в плечи.

•• Практикующий: Вы закончили курсы самообороны.

••• Компетентный: Вы можете уклониться от брошенного камня, возможно даже ножа.

•••• Эксперт: Даже искусному борцу проблематично попасть по вам.

••••• Мастер: Вы практически можете уклоняться от пуль на открытом пространстве.

Используют: Полицейские, бандиты, борцы, боксеры, люди из плохих районов.

Специализации: Падение, Отход, Маневрирование, Прыжок.

Эмпатия

«Я имею ввиду, — сказала молодая женщина, энергично жестикулируя, — какого черта я должна заботиться о малыше? Разве я могу? — она протерла свои глаза салфеткой, а затем с виноватым видом уставилась на свою чашку. — О мой Бог. Что же я делаю, разревелась прямо в кафе. Наверное вы думаете, что я очень глупая».

«Нет, конечно же нет, — вежливо ответил ее собеседник. — Пожалуйста не надо. Пойдемте. — Он встал и подал ей свою руку. — Почему бы нам не пойти в менее людное место, чтобы вы могли мне все поведать?» Она взглянула на него и слегка улыбнулась, а он в ответ ослепительно улыбнулся ей».

Вы понимаете эмоции других, и можете симпатизировать (или же притворяться, что симпатизируете) или играть на чужих эмоциях для своей выгоды. Вы легко различаете мотивы и способны понять, когда кто–то вам врет. Разумеется, когда вы настраиваетесь на чужие чувства, это так же может повлиять и на ваши эмоции.

• Новичок: Вы иногда позволяете кому–то поплакаться себе в жилетку.

•• Практикующий: Иногда вы буквально можете почувствовать чужие страдания.

••• Компетентный: Вы способны узреть мотивы других людей.

•••• Эксперт: Вам практически невозможно врать.

••••• Мастер: Человеческая душа не содержит для вас загадок.

Используют: Социальные работники, родители, актеры, психологи, детективы соблазнители, медиумы, лучшие друзья.

Специализации: Эмоции, Личности, Мотивы, Выведывание правды.

Экспрессия

«Именем Крови, Лаво, успокойся. Маленькие песенки Виктории не стоят особого внимания, тем более не могут служить поводом для кровавой охоты — это всего лишь лирика, которую можно признать… сатиричной. Немного… безвкусно, по моему мнению, — проговорил князь, — но едва ли это является нарушением Маскарада».

«А как же Биллборд №8? Миллионы смертных насмехаются надо мной — в своих машинах, ночных клубах и проклятых электронных программах. Меня превратили в посмешище…»

«Элизиум, Лаво, Элизиум. Здесь не место для подобных спектаклей. Помни, где ты находишься! В любом случае, — проговорил князь легко, и слабая усмешка исказила его лицо, — это не может быть правдой. Разве не так? Та строка про тебя и…»

Лавеаукс яростно заскрежетал зубами под хихиканье гарпий, находящихся сзади него».

Экспрессия — это способность ясно выражать свою точку зрения при помощи разговора, поэзии или даже электронной почты. Персонажи с высокой Экспрессией могут выразить свое мнение или свои воззрения в такой манере, что их невозможно будет игнорировать (даже если их мнение является ложным или бесполезным). Они так же могут быть талантливы актерами, которым легко удается изменять чье–то настроение или симулировать эмоции любым жестом. Так же этот Талант отражает ваши способности в поэзии, прозе или любой другой литературной деятельности.

• Новичок: Ваш талант ограничивается сырой поэзией или заметками в записной книжке.

•• Практикующий: Вы бы могли возглавить команду по дебатам в колледже.

••• Компетентный: Вы бы могли стать успешным писателем.

•••• Эксперт: Ваша работа достойна Пулитцеровской премии.

••••• Мастер: Талант подобный вашему появляется лишь раз в поколение.

Используют: Актеры, писатели, поэты, политики, журналисты, инструкторы, уличные смутьяны.

Специализации: Актерская игра, Поэзия, Проза, Импровизация, Разговор.

Запугивание

«Люсита сделала громкий вдох, и что–то начало собираться вокруг нее. Что–то… осязаемое. Она взглянула сперва на одного телохранителя, одетого в черное, затем на другого, но ее взгляд задержался на каждом не больше

секунды. Оба человека стали крайне бледны: один из них попытался потянуться к кобуре, но остановился одновременно со звуком ее голоса.

«Я сказала, что этот разговор будет личным. Пошли прочь. Сейчас же».

Запугивание принимает множество форм, от прямых угроз и физического насилия до простой силы личности. В любом случае, вы знаете верные методы и можете быть крайне… убедительны.

● Новичок: Грубый хулиган–подросток.

●● Практикующий: Грабитель.

●●● Компетентный: Строгий сержант.

●●●● Эксперт: Сила вашего авторитета буквально витает в воздухе и пугает прохожих.

●●●●● Мастер: Вы способны напугать диких животных.

Используют: Хулиганы, должностные лица, военные офицеры, бандиты, вышибалы, гангстеры, Шабаш.

Специализации: Скрытые угрозы, Использование должности, Физическое насилие, Шантаж.

Лидерство

«Кинсаид расхаживал по импровизированной сцене, подняв одну руку над головой. «Опуститесь ли вы на одно колено и подставите свою шею мяснику, лишь потому что так сказал Папочка, Который Знает Лучше? Будете ли вы сдерживать огонь своих сердец перед разлагающимися губами древних?» В ответ раздался громкий крик «Нет!», который сотряс сцену, но Кинсаид продолжал, как будто не слышав их. «Кто унаследует мир, ночь и будущее? Те, кто уже прожил тысячелетие или два, или те, кто могут сделать что–то со своим бессмертием? ГОТОВЫ ЛИ ВЫ СРАЖАТЬСЯ ЗА СВОЮ СВОБОДУ?»

В ответ послышалось множество выстрелов. Кинсаид прокричал еще несколько пламенных слов в толпу, но его сердце было холодно как лед, не считая нарастающих чувств злорадного удовлетворения и предвкушения».

Вы пример для других и может заставить их делать то, что вам хочется. Лидерство это не столько манипулирование желаниями людей, сколько умение показать себя такой личностью, за которой они последуют. Этот Талант чаще идет в паре с Обаянием, чем с Манипулированием.

● Новичок: Капитан команды вашей небольшой лиги.

●● Практикующий: Президент студенческого совета.

●●● Компетентный: Эффективный руководитель.

●●●● Эксперт: Кандидат в президенты.

●●●●● Мастер: Вы можете быть повелителем и хозяином целой нации.

Используют: Политики, князья, менеджеры, должностные лица, военные офицеры, полицейские.

Специализации: Ораторство, Завораживание, Дружелюбность, Открытость, Благородность, Военные указания, Приказы.

Знание улиц

«В солнечном свете рисунок спреем светился бы неоновым светом. В неярком свете фонарей он был довольно блеклым. Тем не менее его внимательно изучал молодой человек с расцветкой банды. «Да, я знаю это граффити, — наконец сказал он и тряхнул головой. — Это чертовски плохой знак. Зеленые гвозди. Вьетнамцы. Эта банда никогда не светилась перед копами, но никто в своем уме не посмеет стать у них на пути».

Более старый человек в безупречном костюме, который смотрелся здесь совсем неуместно, чуть заметно кивнул. «Да, именно. Эта банда крайне соответствует нашим целям».

Улицы могут принести множество информации или денег тем, кто знает их язык. Знание улиц позволяет вам незаметно смешиваться с местными, узнавать слухи, понимать сленг или даже принимать участие в криминальных делах.

● Новичок: Вы знаете, кто торгует наркотиками.

●● Практикующий: Вы пользуетесь уважением на улице.

●●● Компетентный: Вы можете возглавить собственную банду.

●●●● Эксперт: Вы мало чего боитесь даже в худших районах.

●●●●● Мастер: Если вы что–то не слышали, значит это не было сказано.

Используют: Бандиты, бездомные, репортеры, детективы, полиция нравов, Шабаш.

Специализации: Скупка краденого, Торговля наркотиками, Торговля оружием, Слухи, Банды, Карманник, Местный сленг.

Хитрость

«Я имею ввиду, что ничего не могу обещать, однако я слишком уважаю тебя, чтобы говорить тебе обычную ерунду. Кто знает, что готовит нам будущее? — Дэвид посмотрел через низкий стол на Линду и встретился с ее взглядом. — С тобой все по–другому. Честно говоря… — сказал Дэвид, и его голос почти надломился от эмоций. — Я не знаю, был ли я когда–нибудь влюблен, но если это чувство похоже на то, что я ощущаю, то…»

Линда без слов слезла с дивана, взялась за руку Дэвида и прижалась головой к его плечу.

«Ах, смертные меняются еще меньше, чем мы, не смотря на их хваленый прогресс», — подумал Дэвид, или как его раньше звали, Дар—Инку, вспоминая другие бессмысленные фразы, которые он произносил на греческом, арамейском и халдейском, в бассейнах Рима и среди колонн разрушенной Ниневии. Истинный мастер Джихада, подумал он, не нуждается в трюках с разумом, чтобы обманывать сосуд».

Вы знаете, как скрывать свои мотивы и добиваться того, чего вы хотите. Так же можете распознавать мотивы других людей, а затем использовать эти мотивы против них самих. Этот Талант отражает вашу склонность к интригам, тайнам и двойным стандартам, мастерство в Хитрости может сделать вас великим искусителем или блестящим шпионом.

● Новичок: Иногда вы можете немного приврать.

●● Практикующий: Вампир.

●●● Компетентный: Бандитский адвокат.

●●●● Эксперт: Агент под прикрытием.

●●●●● Мастер: Вы последний человек, которого кто–то станет подозревать.

Используют: Политики, юристы, вампиры, подростки, жулики, артисты легко жанра.

Специализации: Соблазнение, Безупречная ложь, Притворная мораль.

Навыки

Навыки — это те Способности, которыми можно обучиться при помощи тренировки, обучения или другого инструктажа. Если вы пытаетесь предпринять действия, которое требует Навыка, которого у вас нет, то сложность возрастает на один. Неумелый работник может быть не столь эффективен, чем тот, у кого более низкие Атрибуты. Но он по крайне мере знает, что нужно делать.

Знание животных

«Два человека возле лимузина были слишком увлечены своим разговором и не замечали движения в тенях улицы. Они не видели ужасное существо, которое стояло на коленях возле канализационной решетки, не слышали низкий, шепчущий зов, который разносился по улице.

Но когда на улицу выбежали сотни крыс, они заметили».

Вы способны понимать настроение животных. Этот Навык позволяет вам предугадывать, как животное будет действовать в той или иной ситуации, тренировать домашних питомцев или даже пытаться успокоить или разозлить животное.

• Новичок: Одомашненный конь может позволить вам погладить себя.

•• Практикующий: Вы можете содержать щенка.

••• Компетентный: Вы можете натренировать сторожевого пса.

•••• Эксперт: Цирковой дрессировщик.

••••• Мастер: Вы можете приручать животных, не используя сверхъестественные способности.

Используют: Фермеры, дрессировщики животных, смотрители зоопарка, парковые рейнджеры, содержатели домашних животных, домиторы.

Специализации: Собаки, Боевая тренировка, Большие кошки, Кони, Сельские животные, Тренировка соколов.

Ремесла

«Жюль с нескрываемой гордостью указал на стену. «Посмотри сюда. Оригинальный гобелен из Байе, украденный из Англии и замененный банальной копией. Представляю, как запаникуют смертные, если мы позволим им узнать правду!»

«Это у тебя копия, — тихо сказала Кармелита, скрывая усмешку. Обычно пепельное лицо Жюля стало белым, как яичная скорлупа, но она продолжила. — Всегда стоит перепроверять, Жюль. Нити в некоторых местах сплетены узлами, которые определенно относятся к тринадцатому веку, а краски были химически обесцвечены. — Затем, взглянув на его пораженное выражение лица она рассмеялась. — Ох, бедняжка! Я извиняюсь. Слушай, просто притворись, что я ничего не говорила».

Этот Навык отражает вашу способность создавать или ремонтировать вещи своими руками. Ремесла позволяют вам работать в таким сферах как плотничество, работа с кожей, шитье или даже работа с механизмами, например ремонт машин. Вы даже можете создавать определенные произведения искусства при помощи этого Навыка в зависимости от того, сколько успехов наберете. Вы всегда должны выбирать специализацию для Ремесел, даже если вы владеете навыками сразу в нескольких сферах.

• Новичок: Вы занимались резьбой по дереву в высшей школе.

•• Практикующий: Вы принялись создавать свой собственный стиль.

••• Компетентный: Вы буквально живете своим делом.

•••• Эксперт: Ваши работы можно приводить в соответствующих книгах для обучения в колледже.

••••• Мастер: Вы практически не имеете равных себе в своем деле.

Используют: Механики, мастеровые, художники, дизайнеры, изобретатели, приверженцы натурального хозяйства.

Специализации: Гончарство, Шитье, Домашний ремонт, Плотничество, Оценка, Карбюраторы.

Вождение

«Карл резко затормозил, вывернув руль. Шины «Тандерберда» завизжали, когда машина пошла в классический бутлегеровский занос — к счастью, они не лопнули в процессе. Черным машинам, которые были за ним, не настолько повезло: когда Карл надавил на газ, он мог слышать, как угрозы пассажиров превращались в вопли, сопровождаемые звуками столкновения и мнущегося металла.

Ну что ж, пока все складывалось довольно неплохо…»

Вы можете водить машину, возможно еще какую–либо технику. Этот Навык не позволяет вам автоматически водить такую технику как танк или18–колесный грузовик, и сложность может зависеть от вашего личного опыта обращения с конкретными автомобилями. Так или иначе, управление автомобилем–универсалом не подготовит вас к управлению Лотусом на скорости 100 миль в час.

• Новичок: Вы знаете, как работает автоматическая коробка передач.

•• Практикующий: Вы можете управлять машиной с ручной коробкой передач.

••• Компетентный: Профессиональный водитель.

•••• Эксперт: Гонщик НАСКАР или водитель танка.

••••• Мастер: Вы можете выделывать на машине трюки как в фильмах про Джеймса Бонда.

Используют: Таксисты, водители, гонщики, большинство жителей западных стран в 20 веке.

Специализации: Внедорожники, Трюки, Езда по неровной дороге, Коробка передач, Внезапные остановки, Напряженное движение.

Этикет

«Кармелита подождала, пока два человека свернули за угол двумя кварталами далее, а затем схватила руку своего товарища. «Эти двое, Хеша, они были…?»

«Да, дорогая, Ассамитами, — ответил Хеша, в свете уличных фонарей его лицо было похоже на ничего не выражающий базальт. — И они согласились оставить нас и наши дела в покое, и вместо этого тщательно исследовать капеллу Владоса. — Он легонько хлопнул ее по руке. — Видишь ли, моя дорогая, от клана мало что зависит — моего или их. Все зависит от простой вежливости».

Вы понимаете нюансы того, как стоит себя вести, как в обществе смертных, так и Сородичей. Вы специализируетесь на той культуре, которая вам ближе всего. Этот Навык используется, когда вам нужно поторговаться, соблазнить, потанцевать, соблюсти этикет за обедом и во всех формах дипломатии.

• Новичок: Вы знаете, когда вам следует держать рот на замке.

•• Практикующий: Вы были на одном или двух светских мероприятиях.

••• Компетентный: Вы даже знаете, как следует обращаться со столовым серебром.

•••• Эксперт: Даже ее величество была бы поражена вашим шармом.

••••• Мастер: Если на обед придут нужные люди, вы можете предотвратить войну — или начать ее.

Используют: Дипломаты, путешественники, высшее общество, должностные лица.

Специализации: Формальные обеды, Бизнес, Уличная культура, Общество Сородичей.

Огнестрельное оружие

«Валентайн издал низкий, презрительный вздох. Его рука быстро сделало какое–то движение — и тут же в его пальцах появился тяжелый и лишенный блеска револьвер. Прежде чем охрана даже успела вздохнуть, комнату сотрясло четыре выстрела, один за другим.

Валентайн аккуратно переступил ближайшую растекающуюся лужу крови и направился к дубовой двери».

Убийство смертного мечом повлечет за собой расследование. Разрывание кого–либо на куски поставит под угрозу Маскарад. Поэтому Каиниты адаптируются, и многие из них направляют свою энергию на то, чтобы научиться убивать при помощи огнестрельного оружия. Этот Навык отражает вашу способность обращаться с различным огнестрельным оружием, от небольших пистолетов до тяжелых пулеметов. Разумеется, этот Навык не включает в себя тяжелую артиллерию, как например минометы или орудия танков. Так же тот, кто достаточно хорошо владеет Огнестрельным оружием может его чистить, ремонтировать, распознавать и, разумеется, стрелять из большинства видов небольшого оружия. Так же этот Навык используется, чтобы исправлять заклинившее оружие (Сообразительность+Огнестрельное оружие).

• Новичок: Вы стреляли из воздушного пистолета, когда были ребенком.

•• Практикующий: Вы иногда проводите пару часов в стрелковом клубе.

••• Компетентный: Вы пережили одну или две перестрелки.

•••• Эксперт: Вы можете на ходу подстрелить человека.

••••• Мастер: Вы практиковались в стрельбе с тех пор, как изобрели Винчестер.

Используют: Шабаш, полицейские, военные, мастера выживания, охотники.

Специализации: Быстрая стрельба, Создание оружия, Пистолеты, Снайпер, Револьверы, Дробовики.

Ближний бой

«Даже после того, как пуля 44 калибра пробила ей плечо, Фатима двигалась как балерина и опустила дамасский скимитар прямо на шею стрелка. Хорошо отточенный клинок легко разрубил ключицу, мертвую плоть и позвонки, и голова слетела с плеч почти мгновенно.

Ее взгляд был почти отчужденным, когда она взглянула на паникующего партнера стрелка. «И чему же они учат вас, детки, в эти дни? — произнесла она, и ее английский был столь же безукоризнен, как и грация, с которой она нанесла удар. — Пушки против Сородичей? Нет, и еще раз нет. Вы должны делать вещи в правильной манере. — Она крепче сжала клинок. — Примерно так».

Как гласит пословица Сородичей, «Пушки ничего не значат для мертвого сердца». Клинок обычно цениться намного выше, как и умение хорошо его использовать. Ближний бой отражает вашу способность обращаться с любым оружием ближнего боя, от мечей и дубинок до такой экзотики как саи или нунчаки. И разумеется, немалую пользу может принести и деревянный кол…

• Новичок: Вы знаете, как держать нож.

•• Практикующий: Вы участвовали в парочке уличных драк.

••• Компетентный: Вы бы могли возглавить команду колледжа по фехтованию.

•••• Эксперт: Вы можете поддерживать порядок при дворе князя.

••••• Мастер: Ваши враги лучше встретятся с отрядом спецназа, чем с вашим клинком.

Используют: Убийцы, члены банд, мастера боевых искусств, полиция, дуэлисты, любители средневековья.

Специализация: Ножи, Мечи, Импровизированные дубинки, Колы, Обезоруживание, Топоры.

Исполнение

«Вокруг костра не было ничего, кроме тишины, после того, как последние ноты мелодии Никоса унеслись в сосновый лес и ночное небо. Затем послышались аплодисменты, свист, хохот. Никос сам засмеялся и посмотрел на странника. «Ну как оно, а? — спросил он и передал скрипку страннику, которую тот молча принял. — Говорю тебе, — продолжил он, что не родился еще человек, который смог бы сыграть лучше меня. Ты можешь попытаться, но…» — далее вместо слов он захихикал.

Странник прислонил скрипку к своему плечу, прижался к ней подбородком, улыбнулся как кот и начал играть. И в этот момент смех Никоса умер в его же горле, так как он понял, что проиграл пари, и потерял нечто гораздо большее».

Навык Исполнение отражает вашу способность осуществлять артистические действия, такие как пение, танцы, актерская игра или игра на музыкальном инструменте. Практически наверняка вы специализируетесь лишь в какой–то одной области, однако истинные виртуозы могут быть талантливы во многих формах исполнения. Этот Навык отражает не только технические сведенья о том, как это делается, но и способность работать на аудиторию и приводить ее в восторг своим выступлением.

• Новичок: Вы могли бы петь в церковном хоре.

•• Практикующий: Вы могли бы исполнять лидирующую партию в постановке в колледже.

••• Компетентный: Вы востребованы во всех местных клубах.

•••• Эксперт: У вас есть талант, который может стать национальной сенсацией.

••••• Мастер: Вы виртуоз, которому нет равных.

Используют: Музыканты, студенты колледжа, актеры, балерины, мимы.

Специализации: Танцы: Пение, Рок–н–ролл, Актерская игра, Соло на гитаре, Пьяное караоке.

Безопасность

«Санитары вывалились из двери, затем затормозили всей группой и непроизвольно остановились. Прямо перед ними был Джон Доу №244, бестолково бродивший по лужайке, его смятая смирительная рубашка, которую он сбросил, лежала на тропинке. «Что? — прошипел новичок. — Как он?..»

«Не важно, — сказал глава смены низким и печальным голосом. — Просто надейся, что на этот раз он не захватил с собой ничего острого».

Этот Навык отражает вашу способность обращаться с инструментами и методиками по вскрытию замков, деактивации сигнализации, угону автомобилей или даже вскрытию сейфов, как и прочими бесчисленными формами взлома. Безопасность полезна не только для воров, но и для создания «неуязвимой системы» или поиска слабых мест, которыми могли бы воспользоваться воры.

• Новичок: Вы можете вскрыть простой замок.

•• Практикующий: Вы можете угнать машину.

••• Компетентный: Вы можете пройти мимо сигнализации в доме или же обезвредить ее.

•••• Эксперт: Вы можете взломать сейф.

••••• Мастер: Вы можете внести (или вынести) бомбу в Пентагон.

Используется: Ворами, консультантами по безопасности, полицейскими.

Специализации: Взлом сейфов, Угон машин, Электронные сигнализации, Пластины под давление, Сложные замки, Машины.

Скрытность

«Люсита внезапно замерла — а затем бросилась вниз и вправо. Раздался внезапный и глухой звук, когда отточенный металлический клинок прорезал воздух и разрубил книгу, которую она только что держала. Она развернувшись она встала, напрягла мускулы и проворчала (или же промурлыкала?) лишь одно слово: «Фатима».

Стоявшая перед Люситой женщина ухмыльнулась, ее белые зубы крайне контрастировали с ее темной кожей. «Люсита, похоже ты все же смогла услышать меня, — сказала она, и ее голос был таким же ровным, как и шелк, в который она была одета, а ее рука еще крепче сжала скимитар. — Так или иначе, я полагала, что это будет нелегко. Впрочем, как всегда».

Этот Навык отражает вашу способность оставаться незамеченным, когда вы прячетесь или двигаетесь. Скрытность обычно противопоставляется чьему–либо Восприятию. По очевидным причинам, эта Способность крайне полезна при преследовании добычи.

• Новичок: Вы можете спрятаться в темной комнате.

•• Практикующий: Вы можете незаметно передвигаться от фонаря к фонарю.

••• Компетентный: У вас почти не возникает проблем с тем, чтобы найти добычу вечером.

•••• Эксперт: Вы можете бесшумно передвигаться по сухим листьям.

••••• Мастер: Старейшина Носферату.

Используют: Воры, убийцы, Сородичи, шпионы, репортеры, коммандос.

Специализации: Умение прятаться, Бесшумное движение, Скрыться в тенях, Скрыться в толпе.

Выживание

«Эй, парень, — проворчал Эмметт, бросив вонявший сверток в канаву. Одетый в лохмотья Каитифф сперва вздрогнул, а затем с благодарностью подобрал сверток с дурно пахнущим одеялом. — Отдыхать лучше в водостоке, — продолжил Эмметт, — так как днем эта сторона будет освещена солнцем. Так же используй то, что я тебе дал, так ты лучше сохранишься».

Тощий вампир щурясь посмотрел на Эмметта. «Но не будет ли безопаснее в канализации? Я имею ввиду, там ведь нет… — Он замолк, когда увидел выражение ужасного лица Эмметта. — О, я понял».

«То, что внизу нет солнечного света, — сказал Эмметт разворачиваясь и уходя прочь, — еще не означает, что там безопасней».

Вампиры мало бояться голода или плохой погоды, однако дикая природа все еще довольно опасна для Каинитов. Этот Навык позволяет вам находить укрытие, находить путь у цивилизации, выслеживать добычу и возможно даже избегать оборотней (хотя последнее и крайне сложно). Если вы используете Скрытность на природе, то вы не можете сделать бросков на Скрытность больше, чем у вас есть точек в Выживании.

• Новичок: Вы можете пережить переход в пять миль.

•• Практикующий: У вас есть практика выживания в неблагоприятных условиях.

••• Компетентный: Вы способны отличить ядовитые грибы от съедобных.

•••• Эксперт: Вы смогли бы жить месяцами на дикой природе, если бы захотели.

••••• Мастер: Если вас бросить голым в Андах, вы все равно сумеете выжить.

Используют: Скауты, солдаты, путешественники–энтузиасты, мастера выживания, охотники, парковые рейнджеры.

Специализации: Выслеживание, Лес, Джунгли, Ловушки, Охота.

Познания

Познания отражают возможности разума, а не тела, поэтому чаще всего они идут в паре с Умственными Чертами (конечно, возможны и такие броски, как Обаяние+Академические знания или даже Медицина+Выносливость, но они крайне редки). Нижеприведенные описания показывают Познания на университетском уровне, однако простое обучение в школе так же является одним из способов улучшить Познания.

Если у вас нет ни одной точки в данном Познании, то вы даже не можете предпринимать броски, которые требуют этой способности, разве что с разрешения Рассказчика, касательно каких–нибудь мелочей. Если вы не знаете испанского, то не сможете поддерживать разговор на нем лишь при помощи своей Сообразительности.

Академические знания

«Маленький дурак, — с отвращением прошипел Хеша. — Твоя болтовня о разрушенном «Карфагене» всего лишь перепев слов, которые ты услышал от одного из ваших болтунов и повторяешь как попугай эту так–называемую–важную «альтернативную» белиберду. Что ты знаешь о Карфагене — или о Риме? Рассказал ли тебе твой сир о жертвоприношениях Сабины Таниту и Молоху? О криках подростков на улицах, которым Бруха пускали кровь ради насыщения? О женщинах и детях, которых обнаженными

приковывали к блокам и выставляли перед заморскими купцами — так кто же сейчас защищает «Утопию», если ваш благородный клан настолько погряз в крови?

Так что пошел прочь, слабокровный Иконоборец. Приходи поговорить со мной через столетие, когда твоя кровь будет менее отравлена героином и невежеством». Хеша пальцем показал на выход.

Безумие анарха было внезапным, а его атака была прямым нарушением Шестой Традиции, поэтому Хеше ничего не грозило за его убийство. После этого захватить Морнингсайд Хоумс было проще простого».

Это Познание отражает эрудицию персонажа во всех «гуманитарных» науках: литературе, истории, искусстве, философии и т. д. Персонаж, имеющий точки в Академических знаниях хорошо разбирается в них, а на особо высоких уровнях у него могут быть одна или две специфических сферы изучения. Тот, кто обладает этим Познанием может не только блистать своими знаниями в салонах и исполнять различные функции в Элизиуме, но так же могут дать информацию о происшествиях в прошлом и о будущих поворотах в Джихаде.

• Студент: Вы знаете, что 1066 больше индекса Беверли Хиллз.

•• Бакалавр: Вы можете цитировать классику, распознавать основные культурные движения, и знаете разницу между Минь и Моголами.

••• Магистр: Вы можете написать статью в научном журнале.

•••• Доктор: Заслуженный профессор.

••••• Ученый: Ученые со всего мира признают вас одним из самых выдающихся экспертов своего времени.

Используют: Профессора, литераторы, эрудиты, старейшины.

Специализации: Постструктурализм, Импрессионизм, Имперский Рим, Американский реализм.

Компьютер

«Эмметт не мог сдержать довольного хихиканья. Оснащение канализации компьютерной системой заняло некоторое время, не говоря уж о тех сложностях, с которыми он столкнулся, проводя электричество, но оно того стоило.

Взломать компьютеры ссудно–сберегательной организации Лаво С энд Л было непросто, изменить там несколько цифр тоже было нелегко. Но Эмметт был профессионалом, и он играл по–крупному. После того, как Налоговое управление США проверит приукрашенные показатели Лаво, там не останется денег даже на то, чтобы дать их на карманные расходы подростку или же купить на них комплексный обед в закусочной Тако Белл. Вот и все хваленое «влияние» Лаво».

Это Познание отражает способность владеть компьютером и программировать на нем, а так же быть «на ты» с последними технологиями.

• Студент: Вы знаете, где нужно щелкнуть мышкой.

•• Бакалавр: Вы легко можете обращаться с информацией на компьютере.

••• Магистр: Вы можете создавать программное обеспечение.

•••• Доктор: Вы можете хорошо зарабатывать в качестве консультанта.

••••• Ученый: Вы бесспорный мастер своего дела.

Используют: Хакеры, офисные работники, программисты, люди, работающие с информацией, студенты.

Специализации: Компьютерные языки, Интернет, Взлом паролей, Вирусы, Поиск информации.

Финансы

«Вампир отложил газету с задумчивым покашливанием. «Возможно, у тебя сложилось впечатление, что не–жизнь дает не требующую усилий и не имеющую пределов власть? Возможно, ты полагала, что влияние и богатство магически приходят к нам с момента Становления? Я выбрал тебя не за твою наивность, дитя. — Он барабанил длинными пальцами с искусным маникюром по столу из красного дерева. — В начале этого века у меня была лишь пригоршня монет. А теперь у меня есть миллиарды. И все, что у меня есть, я получил благодаря своим сообразительности и решениям».

Он притронулся одним пальцем к своей щеке и его пылающий взгляд стал задумчивым. «Похоже, тебе нужен практический урок того, как делать деньги. Я использую свои способности, чтобы привести человека к финансовому краху, а ты будешь наблюдать за мной, а затем продемонстрируешь то, чему научилась. — Уголок его рта скривился в ухмылке. — Так как там звали твоего бывшего мужа?»

Вы разбираетесь в коммерции, начиная от определения стоимости вещи и заканчивая соотнесением курсов валют. Это Познание крайне полезно, если вы занимаетесь брокерством, бухгалтерией или играете на бирже. Высокий уровень Финансов позволит вам поднять ваш уровень жизни весьма высоко.

• Студент: Вы получили несколько уроков по бизнесу.

•• Бакалавр: У вас есть кое–какой опыт и вы способны держать свои финансовые дела в порядке.

••• Магистр: Вы можете стать успешным брокером.

•••• Доктор: Вашим финансовым указаниям следуют целые корпорации.

••••• Ученый: Вы можете разбогатеть, используя лишь чек на 20 долларов.

Используют: Должностные лица, высшие классы, брокеры, бухгалтера, скупщики краденного, наркоторговцы, жулики.

Специализации: Биржа, Отмывание денег, Финансовая оценка, Курсы валют, Бухгалтерский учет, Скупка краденного, Корпорации.

Расследование

«Люсита и Анатоль тихо вошли в темный офис, затем остановились и не спеша осмотрелись. Прошло не меньше минуты, прежде чем Анатоль сказал: «Вон тот книжный шкаф, третья полка снизу возле восточной стены».

Люсита подошла к шкафу и подняла гротескную статуэтку ольмеков. Она перевернула ее, посмотрела на основание, наклонилась, а затем крепко сдавила ее своими пальцами. Статуэтка с треском разлетелась на куски и небольшой пузырек упал на пол среди обломков и пыли».

Вы научили подмечать детали, которые другие могут пропустить, и можете стать великолепным детективом. Это Познание отражает не только умение подмечать детали, но и способность расследовать и делать выводы.

● Студент: Вы читали несколько книг Агаты Кристи.

●● Бакалавр: Полицейский офицер.

●●● Магистр: Частный детектив.

●●●● Доктор: Федеральный агент.

●●●●● Ученый: Шерлок Холмс.

Используют: Детективы, искатели тайн, полицейские, ищейки.

Специализации: Судебная медицина, Слежка, Поиск, Улики.

Правоведенье

«А что я по–вашему должен был делать?! — спросил скованный вампир, и его голос перешел в отчаянный крик, практически фальцет. — Моя стая была убита! Они порвали Диего на куски даже не напрягаясь! — Его глаза уставились на металлический чан, который был наполовину виден в тени. — Я должен был предупредить вас!»

«Закон есть закон, — произнесло одетое в робу существо перед ним. — Трусость непростительна. — Одеяние старого Каинита зашелестело, когда простер свою ладонь, что было похоже на насмешку над благословением. — Приговор соответствует вине. Смерть от кислоты».

Скованный вампир закричал, и не переставал кричать еще некоторое время».

Со всеми этими современными законами и законодателями, это Познание может быть крайне полезно. Правоведенье полезно, когда требуется составить иск, избежать его или выйти из тюрьмы. Что еще более важно, даже у Сородичей есть собственные законы, и не один вампир спас себе не–жизнь, найдя лазейку в Традициях.

● Студент: Вы смотрели несколько фильмов о судебных заседаниях.

●● Бакалавр: Вы учитесь на юриста или же уже сдали экзамены.

●●● Магистр: Вы способны подать грамотный иск.

●●●● Доктор: У многих влиятельных людей есть ваш номер телефона.

●●●●● Ученый: Вы способны найти лазейку даже в контракте с дьяволом.

Используют: Юристы, полицейские, судьи, детективы, законодатели.

Специализации: Криминал, Иски, Суд, Контракты, Полицейская процедура.

Лингвистика

«Анатоль поднял лицо на разбитый витраж, и его голос полился подобно песне, эхом отдаваясь в углах церкви. «Pange, lingua, gioriosi / Corporis mysterium / Songuisque pretioosi …»

Люсита тряхнула головой, артистично проведя пальцем по своим темным как вино губам, размазав случайную каплю крови. «Для Крови любая цена завышена». Как же это подходит».

Анатоль закончил строфу, затем медленно повернул к ней лицо. «О чудесный дар/Бедные и убогие/Могут питаться от своего Господа и повелителя, — он склонил голову и вытер свой рот о руку. — Причастие — это святое дело. Я рад, что ты всегда понимала это».

Вы начинаете играть со своим родным языком на выбор, но если вы хотите говорить на других языках, современных или древних, у вас должна быть Лингвистика. Эта Способность позволяет вам понимать другие языки, но более высокие уровни требуют еще и общего понимания лингвистической структуры. Лингвистика может помощь вам распознать акцент или игру слов.

● Студент: Один дополнительный язык.

●● Бакалавр: Два дополнительных языка.

●●● Магистр: Четыре дополнительных языка.

●●●● Доктор: Восемь дополнительных языков.

●●●●● Ученый: Шестнадцать дополнительных языков.

Используют: Дипломаты, послы, путешественники, древние вампиры, криптологи, ученые.

Специализации: Романские языки, Идиомы, Иероглифы, Письменная экспрессия, Шифры.

Медицина

«Ярослав! Идиот! — ужасно искаженный гуль сжался от голоса своего хозяина, прижавшись к каменной стене в ужасе. Тряхнув головой в знак презрения, Викос склонился над истекающим кровью человеком и принялся закрывать плотью зашитые раны. «Вот эта некоторое время должна оставаться нетронутой, — холодно продолжил вампир. — Я накажу тебя завтра вечером».

Викос снова тряхнул головой, игнорируя жалкие рыдания гуля в углу. Наконец его руки остановились «Ну вот, — сказал он вполголоса человеку, который был без сознания, — я снова дал тебе жизнь. Посмотрим, что ты будешь с ней делать».

Вы понимаете, как работает человеческое тело, или же вампирское (хотя и в достаточно меньшей степени). Эта Способность отражает ваши познания в медицине, здоровье, первой помощи и умении ставить диагноз. Медицина крайне полезна для тех Сородичей, кто заинтересован в лечении человеческого тела, причинении ему ущерба или же его восстановлении.

● Студент: Вы закончили курсы по первой помощи.

●● Бакалавр: Студент медицинского института или парамедик.

●●● Магистр: Практикующий врач.

●●●● Доктор: Вы можете заниматься трансплантацией.

●●●●● Ученый: Мировое медицинское сообщество считает вам современным Асклепием.

Используют: Студенты медицинского института, доктора, спасатели, родители, парамедики, Цимисхи.

Специализации: Трансплантация органов, Первая помощь, Отравления, Патологии, Фармацевтика.

Оккультизм

«Из безумных, из диких, говорю я вам, не пейте крови!» — Беккет открыл глаза и выпрямился в своем кресле. — Это первая строка из того абзаца, который из Книги Нод, и я могу вспомнить множество Сородичей, которые утверждают что–то более или менее похожее на это. Феи, или как ты там их называешь, возможно вполне реальны и опасны. — Он нахмурился. — Я надеюсь, что ты знаешь, что делаешь, Анатоль.

Малкавиан лишь улыбнулся».

Вы разбираетесь в таких оккультных вещах, как мистицизм, проклятия, магия, фольклор и исключительно вампирские знания. В отличие от большинства других Познаний, владение Оккультизмом не означает владение точной и достоверной информацией: многое, из того, что вы знаете, может быть слухами, мифами, спекуляциями или ересью. Для того чтобы отсеять в этой области легенды от фактов могут понадобиться столетия. Высокие уровни Оккультизма дают вам глубокое понимание знаний вампиров, а так же возможность хорошо разбираться в других аспектах оккультного, по крайне мере вы сможете определить, что является безусловной ложью.

● Студент: Вы прочитали несколько книг касательно «Новой Эры».

●● Бакалавр: Похоже, что в тех слухах, что вы слышали, есть кое–какая истинна.

●●● Магистр: Вы много слышали, но мало видели.

●●●● Доктор: Вы можете определить откровенную ложь и сделать умозаключение касательно остального.

●●●●● Ученый: Вы знаете большинство основных истин скрытого мира.

Используют: Оккультисты, суеверные, поклонники «Новой Эпохи», Тремеры.

Специализации: Знание Сородичей, Ритуалы, Инфернализм, Ведьмы.

Политика

«В свете свечей кожа Хеши была похожа на красное дерево, он тряхнул головой и сказал собеседнику: «Я думаю, вы переоценили силы Бианки в этой ситуации. Недавние затруднения, которые возникли у нее в связи с действиями ее дитя, привлекли внимание гарпий к ней, и она больше не станет рисковать своим статусом. К тому же ее солдаты, те немногие, что у нее есть, заняты защитой Лайтен Ферри. Она не будет ничего предпринимать»

Он поклонился и в его глазах появился слабый блеск. «Разумеется, если вам еще что–то понадобится, у вас есть мой номер».

Вы разбираетесь в современной политике, включая влиятельных людей и то, как они этого добились. Это Познание может помочь вам при взаимодействии с влиятельными смертными политиками или даже дать некоторые сведенья о местной структуре власти Каинитов.

● Студент: Активист.

●● Бакалавр: Член политической партии.

●●● Магистр: Менеджер избирательной кампании или ведущий программы на радио.

●●●● Доктор: Сенатор.

●●●●● Ученый: Вас могут выбрать следующим президентом США.

Используют: Активисты, политики, юристы. Вампиры всех сортов.

Специализации: Город. Штат, Федерация, Взятки, Догмы, Радикальные движения. Камарилья.

Наука

«Дуглас, посмотри сюда! — глаза молодого гуля засветились, когда она оторвалась от микроскопа. — Циркулирующий ущерб значителен, но есть кое–какие признаки восстановления — кровь свертывается, а некоторые клетки даже регенерируют как обычно».

Доктор Нетчарч целую минуту смотрел в микроскоп перед тем как ответить. «Да, ты права, покойный пытается восстановить гемотоксиновый ущерб, но без особой пользы, — сказал он и натянуто улыбнулся. — Похоже, что я преуспел».

У вас есть по крайне мере базовое понимание большинства наук, таких как химия, биология, физика и геология. Этому познанию можно найти какое угодно практическое применение.

● Студент: Вы знаете большинство из того, чему учат в высшей школе.

●● Бакалавр: Вы более–менее владеете теорией.

●●● Магистр: Вы можете преподавать в высшей школе.

●●●● Доктор: Вы обладаете полным объем знаний в своей области.

●●●●● Ученый: Нобелевская премия уже ожидает вас.

Используют: Ученые, студенты, исследователи, учителя, инженеры, техники, пилоты.

Специализации: Химия, Биология, Геология, Физика, Астрономия.

Дополнения

Эти Черты отражают преимущества, которые вы получили при рождении (или перерождении), благодаря случайности или благоприятной ситуации: материальный достаток, социальные связи и т. д. Дополнения — это внешние, а не внутренние Черты, и вы всегда должны суметь рационально объяснить, как вы получили их и что они из себя представляют. Что представляют из себя ваши связи? Кто ваши союзники? Когда вы встретили своих слуг? Как вы получили столько денег, чтобы обладать столькими точками в Ресурсах? Если вы достаточно детально проработали прошлое своего персонажа, выбрать подходящие Дополнения будет довольно легко.

На Дополнения редко требуется делать броски, однако по решению Рассказчика их возможно придется сделать, чтобы определить, смогли ли вы получить информацию или какие–либо другие блага или услуге. Например, вы можете сделать бросок Ресурсы+Сообразительность, чтобы определить состояние ваших финансов на бирже, или Манипулирование+Связи, чтобы определить, что вы сможете получить от своего «товарища» контрабандиста.

Союзники

«Проклятье, — сказал человек средних лет, положив вилку и вытерев губы салфеткой. — Я понятие не имел, что девчонка Нэша имеет к тебе какое–то отношение. Твоя семья хочет замять все это? — он сдержал отрыжку, затем пригубил вино. — Если бы я мог только не печатать эту статью, но…»

Его собеседница, которая даже не притронулся к еде, подняла руку, прервав его. «Пожалуйста, не надо подвергать опасности твою должность. Я не прошу тебя отрицать ее исчезновение или даже игнорировать его — просто опубликуй свою статью в менее броской части газеты. — Ее полуулыбка была образцом борьбы с горечью. — Просто сделай это происшествие менее публичным… для блага семьи».

Союзники — это те люди, которые помогают вам и поддерживают вас — семья, друзья или даже смертная организация, в которой вы когда–то состояли. Союзники будут охотно помогать вам без уговоров или принуждения, однако они не всегда готовы предложить помощь: у них есть собственные интересы, и во имя дружбы они сделают далеко не все. Разумеется, у них самих могут быть какие–нибудь важные Дополнения, и они могут дать вам непрямой доступ к своим связям, влиянию или ресурсам.

Союзниками обычно являются влиятельные люди в вашем родном городе. С разрешения Рассказчика они могут быть кем угодно: возможно, у вас есть друзья в местном морге или даже в окружении мэра, в зависимости от того, сколько точек вы истратили на эту Черту. Обычно вашим союзникам можно доверять (так как они скорее всего не знают, что вы стали вампиром или что вампиры вообще существуют).

Разумеется, ничто не дается даром: если вы попросите об услуге вашего друга из Коза Ностры, скорее всего в будущем он попросит вас об ответной услуге. И это может стать неплохой завязкой для истории…

● Один союзник со средними влиянием и властью.

●● Два союзника, оба со средней властью.

●●● Три союзника, один из которых довольно влиятелен.

●●●● Четыре союзника, один из которых весьма влиятелен.

●●●●● Пять союзников, один из которых крайне влиятелен.

Связи

«Слушай, друг, ничего такого, но… — мужчина с дредами развел руками, — не вини меня за небольшое любопытство. Ты сейчас взял два ящика отличных Калашниковых и заплатил столь щедро за зажигательные патроны, что уверен в том, что ты не будешь никому перепродавать их. Никто не заплатит тебе за них столько, чтобы ты сумел получить выгоду. — Он с интересом потер пальцем под носом. — Я никогда не слышал, чтобы ты занимался подобными делами, брат. Так что же, ты сложишь все это до горячего денька?»

Кинсаид широко улыбнулся после того, как аккуратно положил автомат обратно в ящик. «Не совсем. Я никогда не покупаю то, что не собираюсь использовать».

Вы знаете нужных людей по всему городу. Когда вы начинаете обзванивать своих знакомых, то полученная информация может быть весьма пугающей. Ваши связи — это те люди, которым вы можете дать взятку, которыми можете манипулировать или использовать для получения информации, но у вас всегда есть несколько важных знакомств — друзья, на которых вы можете положиться и которые предоставят вам точную информацию касательно той сферы, в которой они специализируются. Каждое важное знакомство вы должны обрисовать хотя бы в нескольких деталях еще до того, как начнется игра.

В дополнении к вашим важным знакомствам, у вас есть несколько не столь важных связей по всему городу: например, ваш важный знакомый может быть прокурор, а не столь важные могут включать в себя патрульных полицейских, клерков, вышибал или даже продавцов хот–догов. Вам не нужно детализировать все эти «мимолетные знакомства» перед игрой, однако для успешного взаимодействия с незначительным знакомым вам нужно сделать бросок на Связи со сложностью 7. Вы получаете одну незначительного знакомого за каждый успех, и разумеется, вам придется убеждать их сказать то, что вам нужно.

● Одно важное знакомство.

●● Два важных знакомства.

●●● Три важных знакомства.

●●●● Четыре важных знакомства.

●●●●● Пять важных знакомств.

Слава

«О Господи, извините меня за то, что показываюсь вам на глаза, но я просто пришла сказать вам, что… о Господи! Что это было за шоу! — улыбка подростка почти разделила ее лицо пополам. — Я имею ввиду, что приехала из Алабамы, чтобы посмотреть, как вы играете, и я лишь хочу сказать, что оно того стоило. Правда!»

Карл притворился, что пьет пиво, чтобы сдержать взрыв смеха. «Правда что ли? Ну что ж, прекрасно. — Он осмотрелся по сторонам, а затем нагнулся вперед с заговорщицким видом. — Знаешь что, я и мои ребята решили закатить небольшую вечеринку после всего этого шоу. Почему бы тебе не поговорить с Рене, вон тем парнем в красной шапке, и не присоединиться к нам?»

Вы пользовались широкой известностью в смертном обществе, возможно вы были артистом, писателем или атлетом. Люди могут быть счастливы лишь от того, что их увидели вместе с вами. Это дает вам множество привилегий в смертном

обществе, но может привлечь к вам нежелательное внимание учитывая то, что вы больше не являетесь живым. Величайшее оружие, которое можно получить при помощи славы — это возможность манипулировать мнением общественности, что полностью подтверждают современные средства массовой информации.

Это дополнение — палка о двух концах. Вы можете пользоваться привилегиями вашего престижа — получать лучшее места, приглашения на мероприятия, но которые вы бы иначе никогда не попали, общение с элитой, но с другой стороны, вас могут узнать тогда, когда вы совсем этого не хотите. Однако с другой стороны, враги не смогут заставить вас просто так исчезнуть, не вызвав при этом подозрений, и вам гораздо легче охотиться на населенных территориях, так как люди сами идут к вам (сложность для бросков на охоту уменьшается на один за каждую точку в Славе). К тому же с разрешения Рассказчика у вас может быть снижена сложность Социальных бросков, когда дело касается ваших фанатов или впечатлительных людей.

● Вы известны в местной субкультуре — среди завсегдатаев клуба или на определенной улице.

●● Большинство местного населения узнает вас, вы местная знаменитость, например ведущий новостей.

●●● Вы довольны известны. Возможно вы сенатор штата или местная звезда.

●●●● Национальная знаменитость, каждый слышал что–то о вас.

●●●●● Вы международная медиа икона.

Поколение

«Ройтер отступил на шаг назад, скорчив гримасу и показав свои зубы цвета слоновой кости. Его лоб покрылся морщинами, но на нем не было пота. «Проклятье! — прошептал он. — Я знаю твое происхождение, тварь! Ты дитя этого слабокровного идиота Пьера ле Имбецила! Тогда как ты можешь…» — Он замолк, и начал отступать назад, будто бы ища убежище, но его шея не поворачивалась, а его взгляд был прикован к холодным глазам Малкавиана, которые практически пронзали его.

«Причастие приближает к нашему Темному Отцу, — тихо сказал Анатоль. Его глаза мерцали неясным светом. — Через Кровь приходит твердость и прозрение. А сейчас мне разделить это блаженство с тобой».

Это Дополнение просто показывает ваше поколение — чистоту вашей крови и то, насколько вы близки к Первому Вампиру. Высокое поколение является показателем могущественного сира или опасного пристрастия к диаблери. Если у вас нет ни одной точки в Поколении, то вы начинаете играть как вампир 13 поколения. (Касательно поколения и того, какую роль оно играет, смотрите далее).

● 12 поколение: запас крови 11, можно тратить 1 пункт за ход.

●● 11 поколение: запас крови 12, можно тратить 1 пункт за ход.

●●● 10 поколение: запас крови 13, можно тратить 1 пункт за ход.

●●●● 9 поколение: запас крови 14, можно тратить 2 пункта за ход.

●●●●● 8 поколение: запас крови 15, можно тратить 3 пункт за ход.

Стадо

«Негромкое пение медленно нарастало по мере того, как затухали свечи. Наконец будто по команде кого–то невидимого, человек, одетый в робу цвета индиго, поднялся на ноги во главе коленопреклонной толпы и повернулся к другим молящимся. «Услышь нас, Безжалостная Мать, Темная Леди с Отравленными Клыками, Луна Земли! Приди к нам и избери себе супруга! Твое желание да будет нашим!»

Затем земляной пол треснул и начал крошиться и женщина с темной кожей буквально выросла из земли под экстатические крики собравшихся».

Вы создали группу смертных, из которых вы можете питаться без всякого страха. Стадо может принимать множество форм, от закрытого клуба до культа, который считает вас богом. Помимо питания, ваше стадо может выполнять небольшие задания, так как они не слишком–то контролируемы, так как тесно связаны с вами или даже более умелые, чем вы (поэтому в качестве пешек лучше использовать Союзников или Слуг). Стадо увеличивает ваш запас кубиков для охоты (см. Главу Шестую).

● 3 сосуда.

●● 7 сосудов.

●●● 15 сосудов.

●●●● 30 сосудов.

●●●●● 60 сосудов.

Влияние

«Не думайте, что эту историю просто замнут, если я исчезну, — сказал низенький, потный репортер, который изо всех сил старался выглядеть невозмутимым, но страх слишком ярко светился в его глазах. — Ты не можешь просто убивать людей и ждать, что американское правосудие ничего не будет делать, приятель».

Хеша засмеялся сквозь сомкнутые пальцы. «Мне кажется, вы переоцениваете честность ваших смертных собратьев, мистер Лаурент. Я уже сделал нужные звонки, — он тряхнул головой и на его лице появилось выражение крайней печали. — Я боюсь, что ваше вскрытие покажет внезапный сердечный приступ — как это трагично. — Тень змеи начала разворачиваться в углу комнаты и ее стало наполнять низкое шипение. — Никто из нас не идеален, не так ли?»

У вас есть влияние в смертном обществе благодаря богатству, престижу, политическому статусу, шантажу или сверхъестественному манипулированию. Сородичи с высоким Влиянием могут направлять и в редких случаях даже контролировать политические и социальные процессы в смертном обществе. Влияние отражает ваш политический вес в обществе, особенно когда дело касается полицейских и бюрократов.

Для некоторых бросков от вас может потребоваться использование Влияние вместо Способности, особенно когда требуется уладить дела с бюрократами. Разумеется, влиять на политику на местном уровне всегда легче, чем на мировом (т. е. снести «заброшенное» здание будет довольно легко, а вот начать войну будет несколько сложнее).

• Среднее влияние: вы фактор в городской политике.

•• Хорошее влияние: вы фактор в политике штата.

••• Влиятельная должность: вы фактор в региональной политике.

•••• Большая личная власть: вы фактор в национальной политике.

••••• Огромное влияние: вы фактор в глобальной политике

Ментор

«Рамон пробирался через лес, постоянно спотыкаясь из–за своей спешки. «Тибур! — его голос повысился, но не перешел на крик. — Тибур! — Его ногти скребли по почве, оставляя слабый запах грязи в ночном воздухе. — Пожалуйста, сир, мне нужна твоя помощь! Тибур, где ты?»

Наконец он услышал голос, который исходил как будто из–под земли, голос, в котором был рев медведя и старость древнего камня. «Я здесь, Рамон. Чего ты хочешь? Говори быстро, потому что я голоден и мне нужно охотиться».

Эта Черта отражает старейшину (или возможно даже кого–то более могущественного), который присматривает за вами, наставляет вас и время от времени помогает вам. Ментор может быть могущественным, но его могущество не обязательно должно быть прямым. В зависимости от того, сколько точек у вас в этом Дополнении, ваш ментор может быть всего лишь вампиром с прекрасной информационной сетью или же древним существом с огромном влиянием и невероятной силой. Он может дать вам совет, замолвить за вас словечко князю (или архиепископу), сказать другим старейшинам не трогать вас или предупредить вас, когда вы попадете в ситуацию, которую не понимаете.

Чаще всего вашим ментором является ваш сир, но это может быть любой Каинит, который заинтересован в вас. Ментор с высоким рейтингом может быть даже главой какой–либо группы вампиров, например главой капеллы Тремеров.

Помните, что эта Черта — не карточка «Выйти из тюрьмы»: ваш ментор не будет появляться как кавалерия каждый раз, когда вы в опасности. К тому же, иногда он может потребовать что–то взамен на свое попечительство (что может стать завязкой для нескольких интересных историй). Ментор обычно бывает равнодушен, он лишь дает вам информацию или дружеские советы, и бросит вас без колебаний, если вы покажете себя недостойным или приносящим неприятности «учеником».

• Ментор — служитель с небольшим влиянием.

•• Ментор довольно уважаем, например старейшина.

••• Ментор довольно влиятелен, например примоген.

•••• Ментор имеет немалую власть в городе, например князь или архиепископ.

••••• Ментор невероятно влиятелен, например юстициарий или член Инконню.

Ресурсы

«Кинсаид улыбнулся поворачивая ключ, наслаждаясь безупречной работой двигателя Порше. Другие берут то, что им нужно и выбрасывают, когда в нем отпадает польза. Но не он. В полузабытой, давно прошедшей жизни он всячески жаждал богатства, и он регулярно отбрасывал свои обязанности «чемпиона Шабаша» и вращался в высших кругах общества. Разумеется, он не мог больше наслаждаться едой или выпивкой, а его интерес к красивым женщинам кардинально изменился, но роскошь есть роскошь, как ни крути.

«К тому же, — подумал он, выезжая из гаража на ночную улицу, — на такой машине охотиться гораздо легче».

Эта Черта отражает ваши личные финансовые ресурсы или ваш доступ к ним. Высокий показатель Ресурсов не обязательно отражает вашу наличность, это Дополнение показывает ваш уровень жизни, ваши требования и вашу покупательскую способность. Отсутствие точек в Ресурсах означает, что у вас нет постоянного убежища и у вас есть всего лишь немного одежды и возможно какое–нибудь оружие и пригоршня монет.

Каждый месяц вы получаете определенное количество денег в зависимости от вашего рейтинга, однако вам нужно точно описать, откуда берутся эти деньги, будь то работы, трастовый фонд или дивиденды. К тому же ваше везение может закончиться в течение хроники в зависимости от того, как вы распоряжаетесь своими финансами. Так же можете продать свое имущество, если вам понадобиться наличность, но это может занять недели или даже месяцы в зависимости от того, что вы хотите продать. Так или иначе, коллекционеры предметов искусства не покупают их мгновенно.

• Небольшие сбережения: небольшая квартира и возможно мотоцикл. Если вы всю продадите, то получите около тысячи долларов. Вы получаете пятьсот долларов в месяц.

•• Средний класс: квартира или кондоминиум. Если вы все продадите, то получите по крайне мере восемь тысяч долларов. Вы получаете тысячу двести долларов в месяц.

••• Большие сбережения: личный дом или что–то в этом роде. Если вы все продадите, то получите по крайне мере пятьдесят тысяч долларов. Вы получаете три тысячи долларов в месяц.

•••• Хороший достаток: член высшего класса. У вас очень большой дом или же личный особняк. Если вы все продадите, то получите по крайне мере пятьсот тысяч долларов. Вы получаете девять тысяч долларов в месяц.

••••• Крайне богатый: мультимиллионер. Ваши запросы ограниченны лишь вашим воображение. Если вы все продадите, то получите по крайне мере пять миллионов долларов. Вы получаете тридцать тысяч долларов в месяц.

Слуги

«Викос схватил край своего развивающегося плаща рукой с длинными пальцами и еще больше в него завернулся. Затем он быстро зашагал дальше и искаженные существа в коридоре стали быстро к нему приближаться, пока он шел. «Нет, — прошипел Викос, глядя на ужасно измененных чудовищ. — Нет и еще раз нет. Вы не нужны мне. Где Аня? Приведите ко мне Аню».

«Я здесь, повелитель, — сказала она бархатным голосом, лицо и фигура этой женщины до сих пор вызывали у него восхищение. Она вышла из тени арки вестибюля, упало на одно прекрасное колено и подняла свое ангельское лицо к ее домитору. — Что и с кем я должна сделать этим вечером?»

Ваши слуги — это не союзники или связи, а ваши прислужники, ассистенты или любые другие люди, которые исполняют ваши приказания. Большинство слуг вампиров — это гули, так как их сверхъестественные силы и поддерживаемая кровью лояльность делает их лучшими слугами из всех. Так же слугами могут быть люди, на которых вы постоянно применяли Доминирование, пока у них совсем не осталось свободной воли или последователи, чья лояльность благодаря вашему Присутствию граничит со слепым фанатизмом. Некоторые вампиры, особенно те, что владеют Анимализмом, используют «адских гончих» (загуленых собак) или других животных–гулей в качестве слуг.

Вы должны поддерживать контроль над вашими слугами при помощи чего–либо, будь то зарплата, сила вашего витэ или же использование Дисциплин. Слуги никогда не бывают «слепо преданными не смотря ни на что» — если вы будете относиться к ним слишком плохо и без строгого контроля, они вполне могут пойти против вас.

Слуги могут быть полезны, но они никогда не бывают идеальны. Физически сильный гуль может иметь бунтарский характер, быть туповатым или же не иметь достаточно практических навыков. Лояльный слуга может быть физически слаб или не обладать собственными инициативой и воображением. Это дополнение — не повод создать непобедимого телохранителя или ручного убийцу, это просто способ добавить более проработанного персонажа в хронику или отобразить печально известных последователей Сородичей. Не перегибайте палку с этим Дополнением.

• Один слуга.

•• Два слуги.

••• Три слуги.

•••• Четыре слуги.

••••• Пять слуг.

Статус

«Тишина сопровождала вновь прибывшую, когда она вошла в зал. Единственным движением было колебание шторы, вызванное вентиляцией, которая подобно савану оттеняла тощие силуэты вампиров, которые стояли в неясном свете. Только их глаза двигались, и то лишь для того, чтобы следить за вновь прибывшей, пока она не остановилась перед хозяином особняка. Наконец князь заговорил.

«Люсита».

Она склонила свою голову лишь на миллиметр, и один из локонов упал ей на лицо. Она улыбнулась как акула, кружащая вокруг своей добычи свою добычу. «Вижу, моя репутация опередила меня».

У вас есть репутация и положение (заслуженное или незаслуженное) в местном обществе Сородичей. Статус в Камарилье часто зависит от статуса вашего сира и уважения, которое проявляют к вашему клану, в Шабаше же статус в основном зависит от репутации вашей стаи. Старейшины редко уважают молодых, и это Дополнение может как–то смягчить это отношение.

Высокий статус в Камарилье не имеет значения в Шабаше (и скорее всего сделает вас привлекательной мишенью для врагов секты), то же истинно и для обратного случая. У анархов Статус обычно равен нулю, если они только не смогли каким–либо способ заполучить столько власти и внимания, что к ним стали относиться серьезно. Иногда вам возможно придется сделать бросок на Статус в паре с какой–нибудь Социальной Чертой, что будет отражать позитивные эффекты от вашего престижа.

Примечание: Персонажи Каитиффы не могут брать себе Дополнение Статус во время создания персонажа. Каитиффы — низшие среди низших, и получить уважения они смогут лишь в ходе хроники.

● Известный: неонат.

●● Уважаемый: служитель.

●●● Влиятельный: старейшина.

●●●● Могущественный: примоген или епископ.

●●●●● Великий: князь или архиепископ.

Добродетели

Добродетели отражают взгляд персонажа на не–жизнь — они определяют его этические нормы и его моральные обязательства. Добродетели существуют, чтобы помочь персонажу определится со смыслом существования, а не заставлять игрока изображать персонажа определенным образом. Разумеется, Сородичи — страстные существа, и иногда определенные ситуации заставляют персонажа решать, как же ему следует поступить. Добродетели приходят на помощь, когда над персонажем нависает угроза безумия, когда он делает что–то этически неоднозначное с точки зрения его моральных воззрений или сталкивается с чем–то, что пугает или беспокоит его.

Добродетели вампира определяются его Путем, этическим кодексом, которым он следует. Большинство Сородичей Камарильи придерживаются ценностей смертных и следуют Пути Человечности (чаще всего его называют просто «Человечность»), но некоторые вампиры исповедуют радикально противоположные философии. Альтернативные Добродетели и Пути изложены в Приложении, а Человечность описана ниже.

Сознательность

Сознательность — это Черта, которая позволяет определять персонажу разницу между «хорошо» и «плохо». Моральные суждения персонажа, основанные на Сознательности, зависят от его позиции и воззрений. Сознательность — это то, что позволяет персонажу не быть сожранным Зверем, то, что помогает противостоять позывам Зверя.

Броски на Сознательность часто требуются в тех случаях, когда нужно избежать принятия своего проступка как должного. К тому же Сознательность определяет, теряет или нет персонаж Человечность, если совершает проступки, не соответствующие его моральному кодексу (см. «Психозы»). Персонаж с высокой Сознательностью будет чувствовать вину за свои проступки, а персонаж с низкой Сознательностью будет более огрубевшим или этически слабым.

Некоторые вампиры заменяют Добродетель Сознательность Убежденностью, но пока Рассказчик не скажет, что вы можете это сделать, предполагается, что вы будете использовать Сознательность.

● Безразличный.

●● Обычный.

●●● Этичный.

●●●● Праведный.

●●●●● Полный раскаянья.

Самоконтроль

Самоконтроль определяет дисциплинированность персонажа и его власть над Зверем. Персонажи с высоким Самоконтролем редко поддаются эмоциональным припадкам, и они сопротивляются своей темной стороне гораздо сильнее, чем те, у кого низкий Самоконтроль.

Самоконтроль используется, когда персонаж сталкивается со Зверем в любой форме безумия. Самоконтроль позволяет персонажу сопротивляться безумию.

Примечание: Персонаж не может сделать бросков для сопротивления безумию или контроля над ним больше, чем его настоящий запас крови — сложно сопротивляться Зверю, когда разум затуманен голодом.

Как и Сознательность, Самоконтроль может быть заменен Инстинктами. И опять–таки, пока вам не разрешит Рассказчик предполагается, что вы будете использовать Самоконтроль.

● Нестабильный.

●● Обычный.

●●● Воздержанный.

●●●● Твердый.

●●●●● Полный контроль над собой.

Храбрость

У всех персонажей есть Черта Храбрость вне зависимости от того, какому Пути они следуют. Храбрость — это качество, которое позволяет глядеть в лицо страху или неприятностям. Это смелость, характер и стоицизм вместе взятые. Персонаж с высокой Храбростью смело встречает свои страхи, в то время как персонаж с меньшей Храбростью может убежать в ужасе.

Сородичи используют Храбрость, когда сталкиваются с действительно ужасными для них вещами: огнем, солнечным светом, Истинной Верой. Смотрите описание Ротшрека в Главе шестой, чтоб узнать о механике противостояния персонажа страху.

● Робкий.

●● Обычный.

●●● Смелый.

●●●● Решительный.

●●●●● Героический.

Человечность

Черта Человечность — это фактически центральная тема игры Вампир: Маскарад. Это моральный кодекс, который позволяет Сородичам сохранять свои смертные чувства перед лицом их трансформации в чудовищ–паразитов. Фактически, это то, что удерживает вампира от превращения в безмозглое животное, ставшее рабом жажды крови. Человечность, в отличие от большинства других Черт, варьируется от 1 до 10, и она гораздо шире, чем простая классификация «от одного до пяти». Разумеется, если Сородич следует Человечности, то это не означает, что он дружелюбен или святой. Вампиры — хищники по своей природе, и Человечность лишь позволяет притворяться, что они ими не являются. Это что–то вроде внутренней шарады, которая защищает вампира от самого себя подобно тому, как Маскарад защищает вампиров от смертных.

К сожалению, само существование в качестве вампира уничтожает Человечность. С течением веков Зверь начинает преобладать, и Сородичей все меньше и меньше начинают беспокоить эти «смертные» (так или иначе, они сами уже умерли). Так же персонажи могут терять Человечность в ходе игры.

Смертные обычно всегда следуют Пути Человечности по одной простой причине — они вообще не представляют, что может быть что–то еще. Механическая система морали редко используется применительно к ним. Разумеется, некоторые смертные — насильники, убийцы и т. д. имеют низкую Человечность, однако у них нет Зверя, как у Сородичей. Так же вампир с высокой Человечностью будет гораздо человечнее, чем некоторые смертные.

X Чудовищный.

● Ужасный.

●● Звероподобный.

●●● Холодный.

●●●● Бесчувственный.

●●●●● Сухой.

●●●●●● Отчужденный.

●●●●●●● Обычный.

●●●●●●●● Заботливый.

●●●●●●●●● Сострадательный.

●●●●●●●●●●Святой.

Эффекты Человечности

Человечность Сородича отражает как много человеческого осталось в персонаже, не смотря на проклятие Каина. От нее зависит насколько персонаж может отрицать свою вампирскую сущность и насколько хорошо он может сойти за смертного.

— У вампиров неестественно глубокий сон и они неохотно просыпаются даже в случае опасности. Вампиры с более высокой Человечностью просыпаются вечером раньше чем те, у кого Человечность ниже. Так же, если вдруг вампиру придется действовать днем, его максимальный запас кубиков будет равен его Человечности.

— Человечность так же влияет на Добродетели персонажа. Когда требуется сделать бросок на определенную Добродетель, игрок не может сделать бросков больше, чему него точек в Человечности. Чем больше персонаж отдается в руки проклятия, тем все меньше и меньше мораль и самосохранение имеют для него значение. По мере потери Человечности вампир все ближе и ближе приближается к той ночи, когда он окончательно утратит контроль над собой.

— Время, которое персонаж проводит в торпоре, зависит от его Человечности. Вампир с низкой Человечностью находится в торпоре дольше, чем вампир с высокой Человечностью.

— Человечность определяет, насколько «человечным» выглядит персонаж и как легко он может сойти за человека. Вампиры с низкой Человечностью получают неестественные и пугающие черты, такие как впалые глаза, странное рычание и звериное выражение лица.

— Если Человечность персонажа опустится до нуля (эй, в какие игры вы играете?), он больше не будет доступен игроку в качестве персонажа. Зверь полностью возьмет над ним контроль, персонажем станет безмозглой и неестественной силой и перейдет под управление Рассказчика.

Человечность изменяется в зависимости от Иерархии Грехов — если персонаж случайно или намеренно совершит действие, которое будет оценено ниже его Человечности, он должен сделать бросок на Сознательность, чтобы определить принял ли он свой поступок (и потерял Человечность) или же раскаялся и сохранил ее текущей уровень. Человечность можно увеличивать лишь расходуя на нее очки опыта. Смотрите отделение «Психозы» в Главе Шестой для большей информации о Иерархии Грехов и утрате Человечности.

Нисходящая спираль

Вампиры чудовища, в этом нет сомнения, и даже Сородич с высокой Человечностью это всего лишь волк в овечьей шкуре. По мере падения Человечности вампир не просто становиться способным на более извращенные действия, но и начинает жаждать их. В самой природе вампира охотиться и убивать, и практически любой вампир рано или поздно обнаружит у себя в руках труп сосуда, который он не собирался убивать.

Важно понимать, как меняются вампиры по мере снижения Человечности. Характер вампира, даже если он следует человечности, может стать настолько извращенным и чуждым, что одна мысль о нем будет вызывать у других дискомфорт. Так или иначе, низкая Человечность показывает, что Сородича уже крайне мало что связывает с его смертной жизнью.

Другие Пути

Не все вампиры следуют Пути Человечности. Многие Сородичи вне Камарильи, в особенности вампиры Шабаша, не видят смысла в том, чтобы придерживаться морального кодекса Человечности. Разумеется, у этих вампиров есть различные этические системы вместо нее, так как полная аморальность — это открытая дверь для Зверя.

Моральная система всех вампиров «по умолчанию» — Человечность, так как контроль над Зверем — важная часть игры. Начинающим игрокам лучше следовать этому Пути. Разумеется, игроки могут выбирать и другие Пути, если захотят (и если разрешит Рассказчик). Так или иначе, нет смысла играть за жестокого мучителя Цимисхи, который не может причинять вред людям без угрызений совести.

Если персонаж выберет клан, чьи моральные воззрения расходятся с Человечность, он должен выбрать Путь, который ему больше подходит. В этом случае игрок должен вычеркнуть Человечность из листа персонажа и продолжить процесс его создания.

Для большей информации о Путях смотрите Приложение.

— **Путь Крови:** Этому Пути следуют исключительно Ассамиты, и Путь Крови проповедует месть, диаблери и приближение к Первому Вампиру.

— **Путь Костей:** Этот Путь проповедует изучение смерти и ее связь с существованием вампира. Чаще всего этому Пути следуют Джованни.

— **Путь Метаморфоз:** Этот уникальный Путь Цимисхи основывается на том, что если вампиризм выше человеческой расы, то есть что–то выше вампиризма.

— **Путь Ночи:** Этот Путь открывает душу вампира для вечной тьмы. Его практикуют преимущественно Ласомбра.

— **Путь Парадокса:** Этический кодекс Равнос, Путь Парадокса основывается на изменении реальности для улучшения себя.

— **Путь Тифона:** Развращенность и грех устилают этот Путь. Его практикуют Последователи Сета.

Человечность 10–8

По иронии судьбы, Сородичи с настолько высокой Человечностью более человечны, чем большинство людей. Многие птенцы иногда следуют более суровому моральному кодексу, чем тот, которого они придерживались при жизни, в качестве ответной реакции на то, что они стали хищниками. Более старые Сородичи насмехаются над этой практикой, им смешна сама мысль о том, что недавно созданные неонаты шляются возле пожарных выходов и питаются кровью крыс, тщетно отрицая свою смертоносную природу. Надо же, они пытаются сохранить свою человечность!

По правде говоря, вампиры с высокой Человечностью довольно редки, так как каждому Сородичу рано или поздно приходиться убивать. Вампиров с высокой Человечностью почти не переносят их же собратья, которые разочаровались в наивности и праведности — большинство Сородичей предпочитают переносить тяготы не–жизни не занимаясь при этом самоистязанием. Вампиры с высокой Человечностью испытывают отвращение к убийствам и даже к тому, чтобы брать больше крови, чем это необходимо. Сородич с высокой Человечностью не обязательно является покорным или любящим поучать, но он обычно весьма щепетилен касательно моральных стандартов и хорошо понимает, что хорошо, а что плохо.

Человечность 7

Человечность большинства людей равна 7, поэтому вампир с этим уровнем Человечности может легко сойти за смертного. Вампиры с Человечностью 7 обычно придерживаются «нормальных» социальных норм — они не хотят наносить вред другим людям или убивать их, красть что–то, что принадлежит другому, просто иногда они не слишком думают о других. Вампир с подобной Человечностью все еще соблюдает естественные права других людей, просто он немного эгоистичен, впрочем как и почти любой другой в этом мире…

Человечность 6–5

Люди умирают — ну и что с того? Вампир, который стоит выше человеческих культурных норм легко признает, что ему нужна кровь, чтобы выжить, и он сделает все, чтобы получить ее. Он не обязательно будет крушить чью–то собственность или убивать свои жертвы, однако он считает, однако если кто–то умер — ну что ж, не судьба. Сородич с подобным уровнем Человечности не обязательно ужасен, однако по крайне мере неприятен. Безразличная позиция к правам других может злить более высокоморальных индивидуумов, так же на этой стадии могут проявляться незначительные физические отклонения.

Человечность 4

Некоторым людям просто придется умереть — ну и что с того? Вампир неизбежно соскальзывает к потворству своих желаний. Человечность 4 показывает, что убийство приемлемо для этого Сородича, если жертва того заслужила (что, разумеется, весьма субъективно). У многих старейшин вампиров примерно этот уровень Человечности, если они не адаптировались к другому моральному кодексу. Разрушение, воровство, причинение увечий — для вампира с Человечностью 4 все это инструменты, а не табу. Собственные цели и он сам становятся для вампира превыше всего, и черт с теми, кто станет у него на пути. Физические изменения становятся довольно очевидными на этой стадии, разумеется, они не столь ужасны, как у Носферату или Гангрелов, однако вампир становится на вид бледным, нездоровым и похожим на труп.

Человечность 3–2

Жизни и имущество других уже ничего не значат для сородича, который зашел так далеко. Вампир потакает своим извращенным желаниям и прихотям, которые могут подразумевать под собой любые зверства. Извращения, убийства, причинение увечий жертвам и злобные выходки — обычное дело для Сородичей с низкой Человечностью. Мало кто из вампиров долго может поддерживать столь низкую (или же еще более низкую) Человечность достаточно долго — проклятье уже полностью поразило их. Вампиры на этой стадии могут быть ошибочно приняты за людей, но они ими уже не являются.

Человечность 1

Лишь номинально мыслящий, Сородич с Человечностью 1 находится на грани забвения. Мало кто из вампиров скатывается до подобного, не смотря на удовлетворение всех своих желаний. Нет практически ничего, что вампир с Человечностью 1 не мог бы сделать, и лишь остатки его эго стоят между его личностью и полной деградацией. Многие, кто скатываются до подобной стадии уже не могут связно разговаривать, и проводят свои ночи тараторя богохульства в своих забрызганных кровью убежищах.

Человечность 0

Спать. Есть. Убивать. Игрок больше не может управлять персонажем с Человечностью 0. Вампиры на этой стадии полностью поглощены Зверем.

Сила Воли

Сила Воли определяет внутреннюю силу персонажа и способность справляться с неприятными обстоятельствами. В отличие от большинства остальных Черт, у Силы Воли есть постоянный «рейтинг» и временный «запас». Рейтинг требуется для бросков или проверок, а запас «расходуется». Когда игрок тратит пункт Силы Воли персонажа, он должен вычеркнуть пункт из запаса (квадратик), а не из рейтинга (кружок). Рейтинг постоянен — если персонажу требуется зачем–то сделать бросок на Силу Воли, он делает его на основе рейтинга. Запас используется в течение истории.

Запас Силы Воли персонажа может достаточно сильно изменяться в течение истории или хроники. Он уменьшается на один пункт каждый раз, когда персонаж использует пункты Силы Воли, чтобы сделать что–то экстраординарное, например сохранить самоконтроль или получить автоматический успех. Если у него закончится запас Силы Воли, то он больше не сможет предпринимать действия, на которые он раньше был способен. Персонаж, который израсходовал весь запас Силы Воли истощен умственно, психически и духовно, и ему будет довольно сложно что–либо делать, так как у него не осталось духовного пыла на что–либо. Очки Силы Воли можно восстанавливать в течение истории (см. ниже), однако игрокам лучше внимательно и бережливо относиться к запасу Силы Воли их персонажа.

Как и Человечность, Сила Воли измеряется от 1 до 10, а не от 1 до 5.

● Бесхребетный.
●● Слабый.
●●● Застенчивый.
●●●● Неуверенный в себе .
●●●●● Уверенный.
●●●●●● Самоуверенный.
●●●●●●● Непреклонный.
●●●●●●●● Полностью контролирующий себя.
●●●●●●●●● Со стальной волей.
●●●●●●●●●● Непоколебимый.

Как тратить Силу Воли

Сила Воли — одна из наиболее активных и важных Черт в игре Вампир: Маскарад. Из–за того, что существует множество способов тратить, восстанавливать и использовать Силу Воли, это Черта изменяется в игре чаще всего (за исключением запаса крови). Сила Воли — крайне разносторонняя

Черта, поэтому прежде чем играть убедитесь, что вы поняли, как правильно ее использовать.

— Игрок может истратить один пункт Силы Воли, что получить автоматический успех для одного действия. Подобным образом за ход можно использовать лишь один пункт Силы Воли, но успех гарантирован и не может быть отменен даже провалом броска. Используя Силу Воли подобным образом можно добиться успеха просто сконцентрировавшись. В случае с расширенными действиями эти дополнительные успехи могут быть критичны для определения успеха или неудачи.

Примечание: Вы должны заявить, что тратите пункт Силы Воли еще до того, как сделаете бросок для действия персонажа — вы не можете отменить провал броска, истратив пункт Силы Воли в последнюю минуту. Так же, Рассказчик может решить, что в данной ситуации нельзя тратить пункт Силы Воли.

— Иногда Рассказчик может решить, что некоторые действия персонаж совершает автоматически в зависимости от своих инстинктов — например, отступает назад от глубокого провала или отпрыгивает от луча солнечного света, который проник через окно. Рассказчик может разрешить игроку истратить пункт Силы Воли, чтобы не совершать подобное рефлекторное действие. Так же по решению Рассказчика инстинкт может возобладать, и игроку придется тратить несколько пунктов Силы Воли, чтобы продержаться несколько ходов. Иногда инстинкты можно преодолеть при помощи силы воли персонажа, а иногда у него просто не остается выбора (например, у него закончились пункты Силы Воли или он просто не хочет расходовать их).

— С разрешения Рассказчика игрок может истратить пункт Силы Воли, чтобы подавить проявление психоза. Если будет истрачено достаточно пунктов Силы Воли (сколько именно решает Рассказчик), персонаж может превозмочь и устранить свой психоз, так как отречение от психоза может послужить лекарством от умственного помешательства. Малкавиане не способны превозмочь свой психоз, однако расходуя Силу Воли они могут подавить его на короткий промежуток времени.

— Израсходовав пункт Силы Воли, персонаж может игнорировать штрафы от ран в течение одного хода. Это позволяет персонажу превозмочь свою боль, чтобы предпринять последнее героическое (или злодейское) действие. Разумеется, обездвиженный или загнанный в торпор персонаж не может тратить Силу Воли подобным образом.

Как восстанавливать Силу Воли

Силу Воли можно не только тратить, но и восстанавливать. Ниже приведенные ситуации могут восстановить один или более пунктов Силы Воли, однако запас Силы Воли не может превысить его рейтинг. Рейтинг Силы Воли можно увеличивать лишь расходуя очки опыта.

По большому счету, запас Силы Воли персонажа может восстанавливаться, когда он достигает цели или ему у него есть возможность восстановить уверенность в себе. Специфические способы восстановления Силы Воли остаются на усмотрение Рассказчика. По этой причине Рассказчики должны быть благоразумны, когда разрешают персонажам восстанавливать Силу Воли — это могущественная и разносторонняя Черта, и если персонажи будут слишком полагаться на нее, то это может навредить истории.

— Запас Силы Воли персонажа полностью восстанавливается по окончанию истории (истории, а не сессии). Рассказчик может объяснить это тем, что персонажи достигли цели (ну или частично достигли) или самоутвердились каким–либо другим образом. Например, история закончилась для персонажей патовой ситуацией, они не смогли уничтожить могущественного и коррумпированного старейшину, однако смогли помешать его планам, что позволяет им восстановить свой запас Силы Воли.

— (На выбор Рассказчика) Персонажи восстанавливают один пункт Силы Воли каждую ночь, когда они просыпаются. Это легко учитывать и дает персонажам источник постоянного восстановления Силы Воли (наподобие того, как они восполняют запас крови каждую ночь). Таким образом персонажи, пробудившиеся вечером в общем убежище получают по пункту Силы Воли здесь и сейчас.

— (На выбор Рассказчика) Если персонажу удается выполнить какую–то экстраординарную цель (например, отогнать группу охотников от убежища его сира), Рассказчик может наградить его пунктом Силы Воли.

— (На выбор Рассказчика) Если персонаж ведет себя в соответствии с Архетипом своей Натуры, Рассказчик может вознаградить его пунктами Силы Воли, от одного до трех (в зависимости от формулировки восстановления в описании Архетипа). Например, Бунтарь противостоит могущественному старейшине, а тот позже оказывается шпионом Шабаша, и персонаж получает за это пункт Силы Воли.

Рассказчики так же могут создавать собственные системы восстановления Силы Воли, которые будут больше подходить их труппам. Манера, в которой Рассказчик разрешит (или не разрешит) восстанавливать Силу Воли может определить все настроение хроники. Раздавайте очки Силы Воли справедливо, чрезмерное использование Силы Воли может разрушить всю историю.

Запас крови

Запас крови персонажа определяет, как много витэ находится в его организме. Он показывает количество пунктов крои у персонажа. Один пункт крови примерно равен одной десятой крови в организме взрослого смертного.

Максимальное количество пунктов крови у вампира зависит от его поколения, так же от него зависит, сколько пунктов крови он может истратить за один ход. Вампир с нулем пунктов крови крайне голоден и скорее всего впадет в безумие.

Вампиры должны отнимать один пункт крови от своего запаса каждую ночь, вне зависимости от того, подымаются они вечером или нет, так как неестественная магия, которая оживляет мертвые дела, поглощает витэ, которое они выпивают из своих жертв. Пункты крови используются многими способами, а восстанавливать их можно, как вы догадались, лишь поглощая кровь.

Запас крови так же оказывает влияние на броски на Самоконтроль (или Инстинкты) в том случае, если безумие персонажа становится неизбежным. Игрок не может делать бросков на Самоконтроль или Инстинкты больше, чем его запас крови. Например, если у персонажа осталось только два пункта крови, игрок может сделать лишь два броска на Самоконтроль, даже если он равен четырем. Голодные вампиры не слишком хорошо могут противостоять своему Зверю…

Как расходовать запас крови

Как было отмечено, каждый вампир тратит один пункт крови, когда он пробуждается, вне зависимости от того, будет ли он заниматься какой–либо деятельностью. Так же персонажи могут использовать запас крови множеством других способов. Вампир может тратить лишь определенное количество пунктов крови за ход, и оно зависит от его поколения. Смотрите Таблицу Поколений далее, чтобы узнать эти числа.

— Вампир может истратить один пункт крови, чтобы излечить один уровень нормальных повреждений (ударных или летальных). Персонаж должен отдыхать и быть относительно неактивным, чтобы осуществить процесс лечения, однако он проходит достаточно быстро: один пункт крови за ход можно использовать, чтобы исцелить один уровень повреждений, а вампиры низких поколений могут исцелять столько уровней повреждений за ход, сколько они могут тратить пунктов крови. Смотрите Таблицу Поколений ниже для деталей.

Учтите, что трата крови — это единственный способ, которым вампиры могут исцелять свои раны. Их бессмертие защищает их от старения и смерти, однако оно так же убирает все восстановительные процессы живого тела.

— Игрок может истратить один пункт крови, чтобы увеличить свои Физические Атрибуты (Силу, Ловкость, Выносливость) на одну точку в течение сцены. В начале хода игрок должен заявить, что он предпринимает это действие. Вампир может тратить столько пунктов крови для увеличения Физических Атрибутов, сколько он может использовать за ход (в зависимости от поколения), он не может увеличивать эти Черты больше чем на единицу выше предела его поколения (т. е. вампир 10 поколения может увеличивать Черты максимум до 6). Постаравшись, персонаж может увеличивать Физические Атрибуты и выше этого лимита, но каждая точке выше лимита будет доступна лишь в течение трех ходов после того, как он перестанет тратить кровь. Это позволяет вампиры совершать действительно удивительные физические действия, например бросать машины, двигаться со сверхъестественной скоростью и выдерживать удары, которые способны свалить дерево.

Пример: Джером, Бруха 11 поколения, имеет Силу 5. Зная, что ему предстоит драка, он расходует кровь, чтобы увеличить свою Силу. Он тратит один пункт крови, чтобы увеличить свою Силу до 6 (это усиление продлиться до конца сцены). Джером хочет быть еще сильнее, и он начинает тратить кровь, по одному пункту за ход, чтобы увеличить свою Силу до 9. Когда он «заканчивает», Джером может поддерживать свою увеличенную Силу три хода, после чего она упадет до 6. (и останется 6 до конца сцены).

Примечание: Ни один из персонажей не может увеличивать свои Физические Атрибуты больше 10.

— Вампир может передать некоторое количество пунктов крови другому Сородичу, и тот сможет использовать ее как свою собственную. Это обычно довольно неприятно, так как «донор» должен сделать себе надрез и физически напоить кровью другого Сородича. Разумеется, если вампир находится в ситуации, когда ему очень необходима кровь, он может впасть в безумие и выпить слишком много из донора. Поэтому кровь стоит отдавать с осторожностью.

Если вампир (или смертный) выпьет крови другого вампира три раза, он станет прикован к этому вампиру мистическими свойствами крови Каинита. Это явление известно как узы крови. Для большей информации об узах крови смотрите Главу Шестую.

— Вампир может дать смертному или животному часть своего витэ, как выпить, так и просто ввести. Пока у смертного в организме есть витэ Сородича, он считается гулем.

— Большинство вампиров (за исключением Носферату) выглядят так же, как они выглядели и при жизни, однако они все же обладают некоторыми чертами трупа, например их кожа неестественно холодная и бледная, так как они больше не дышат. Используя различное количество пунктов крови, вампир может заставить выглядеть себя более человечным на сцену: осуществить прилив крови к коже, создать видимость того, что он дышит или даже стать способным заниматься сексом (это может быть полезно при определенных видах питания, однако это не означает, что вампир может оплодотворить смертного или забеременеть — так или иначе, труп остается трупом). Осуществление этих действий на сцену стоит (8–Человечность) пунктов крови: Сородичи с Человечностью 8 или выше могут осуществлять эти действия автоматически, в то время как для вампиров с низкой Человечностью этот процесс довольно труден.

Лишь вампиры с Человечностью могут использовать кровь подобным образом — вампиры, следующие Пути, полностью отвергли свою человеческую сторону.

Таблица запаса крови

Сосуд	Запас крови
Вампир	0-???
Оборотень	25
Среднестатистический человек	10
Ребенок	5
Корова	5
Собака	2
Кошка	1
Мешочек с плазмой	1
Крыса	?
Летучая мышь/Птица	?

Таблица поколений

Поколение	Максимальный рейтинг Черт	Максимальный запас крови	Трата пунктов крови за ход
Третье	10	**???**	**???**
Четвёртое	9	50	10
Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	4
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1
Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое	5	10	1

Максимальный рейтинг Черт: Показывает максимальный рейтинг Черт (за исключением Человечности/Пути и Силы Воли), которого вампир данного поколения может достичь. Это особенно важно, когда дело касается Дисциплин и Атрибутов.

Максимальный запас крови: Максимальное число пунктов крови, которое может содержать организм вампира. Помните, что древние вампиры просто концентрируют свою кровь — объем крови в их теле такой же, как и у остальных вампиров, однако каждая пинта их крови стоит больше одного пункта.

Трата пунктов за ход: Показывает, сколько пунктов крови вампир может истратить за один ход.

— Кровь можно тратить для применения некоторых вампирских Дисциплин. Для большей информации о Дисциплинах смотрите Главу Четвертую.

Как восстанавливать запас крови

Вампиры восстанавливают свой запас крови, забирая кровь у других. «Другие» не обязательно должны быть людьми, однако вампиры, которые предпочитают пить кровь не из смертных обычно высмеиваются своими собратьями: так или иначе, Сородичи — это хищники, не важно, насколько неестественные.

Питье крови — рискованное дело. Когда вампир поглощает витэ из своих жертв, всегда есть шанс, что он возьмет слишком много. Вампиры, пренебрегающие гигиеной, могут разносить болезни, заражая сосуды бактериями и вирусами, которые все еще остались на его клыках после употребления зараженной крови. Вампир может забрать примерно 20 процентов крови сосуда и оставить его в сравнительной безопасности. Если он заберет половину его крови, то это приведет к госпитализации сосуда, а если всю, то это его убьет.

Вампир может выпить до трех пунктов крови из сосуда за ход. Чем короче ход, тем более усиленно Сородич должен поглощать витэ. Практически невозможно выпить больше трех пунктов крови за три секунды (столько длиться самый короткий ход), однако некоторые Носферату с ужасно растянутыми ртами могут поглощать больше, так как могут укусить гораздо большую площадь. Большинство вампиров пьют кровь из своих жертв медленно, смакуя ее чудесный вкус и получая столько удовольствия, сколько возможно.

Когда Сородич протыкает клыками кожу его сосуда, тот больше не может сопротивляться вампиру (даже если он сопротивлялся до этого…). Экстаз, который вызывает укус вампира, называется Поцелуй, и он вызывает у вампиров такое же изысканное, нежное и болезненное удовольствие, как и у смертных. Смертные с особо сильной волей (Сила Воли 9+) могут продолжать сопротивляться, однако даже эти сосуды испытывают удовольствие. Некоторые Сородичи и смертные даже испытывают влечение к Поцелую и активно ищут тех, кто будет пить их кровь.

Примечание: Хотя Сородичи и находят Поцелуй приятным. Они могут сопротивляться ему сильнее, чем смертные. Любой Сородич, вне зависимости от своей Силы Воли, может сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 8, чтобы избежать влияния Поцелуя. Это дает жертвам диаблери шанс на противостояние.

Раненный персонаж обычно имеет меньше крови, чем здоровый. Поэтому обычный человек теряет один пункт крови в своем организме за каждый нанесенный ему уровень повреждений. Смертные восстанавливают один пункт крови за день (если, разумеется, они не получает витэ из какого–либо другого источника). Вампиры не теряют пунктов крови от подобных ран, однако они обычно тратят кровь, чтобы залечить раны, которые они получили.

Кровь нечеловеческих существ — домашнего скота, диких животных и т. д. не столь же питательна, как и кровь людей. Хотя у животного физически может быть больше крови, чем у человека, для вампиров она менее питательна. Поэтому у животных меньше пунктов крови даже если самой крови у них больше.

Старая кровь никогда не будет столь же питательна, как и свежая кровь. Многие вампиры отказываются пить старую кровь, например из человеческих трупов, банков крови или личных запасов какого–либо вампира. Разумеется, кровь других вампиров, в особенности старейшин, крайне могущественна. Если кто–то пьет кров старейшины, в каждом пункте его крови может быть сконцентрировано два (или даже больше) нормальных пунктов крови. Поэтому возможно восстановить много пунктов крови, выпив крови старейшины, однако подобное драгоценное витэ редко доступно неонатом или даже служителям. У старейшин больший запас крови не потому, что их тела больше, чем у молодых вампиров, а потому что в их жилах течет более концентрированная кровь. Ходят слухи, что кровь оборотней обладает подобной силой.

Здоровье

Черта Здоровье отражает физическое состояние персонажа, от прекрасного самочувствия до смерти. Если персонаж ранен или ослаблен каким–либо другим образом, он теряет уровни здоровья, а затем восстанавливает их, когда исцеляется. Здоровье персонажа имеет семь различных «уровней», и каждый уровень отражает различные штрафы к запасу кубиков для любого действия, которое попытается предпринят данный персонаж. Персонаж в состоянии Легко Ранен теряет один кубик от своего запаса кубиков, а персонаж в состоянии Искалечен теряет пять кубиков от своего запаса кубиков. Если штрафы оставляют персонажа без кубиков для данного запаса кубиков, персонаж просто не может предпринять данное действие. Разумеется, можно истратить пункт Силы Воли, чтобы игнорировать штрафы в течение одного хода.

Персонаж в состоянии Обездвижен полностью парализован и не может предпринимать никаких действий кроме как исцелять себя при помощи пунктов крови (если персонаж вампир или гуль) или пить кровь, которую ему предлагают. Смертный, достигший этого состояния, на волосок от смерти, и если он получит еще урон, то умрет. Если сородич получит непоглощаемые повреждения в состоянии Обездвижен, он встретит свою Окончательную Смерть. Вампир в состоянии Обездвижен и у которого не осталось пунктов крови немедленно впадает в торпор.

Примечание: Штрафы для запаса кубиков касаются лишь действий. Они не относятся к чисто рефлекторным броскам, таким как поглощение, большинство проверок на Добродетели, или броски на Силу Воли. Если персонаж в состоянии Тяжело Ранен будет получать еще урон, который не будет являться непоглощаемым, он может все еще делать броски на поглощение Выносливость (+Стойкость, если она у него есть). Штрафы относятся к броскам на атаку, основанных на Силе, но не относятся к механическому оружию, например огнестрельному. По большому счету, подобные правила должны основываться на решениях Рассказчика и здравом смысле.

Опыт

В течение хроники персонажи, так же как и игроки в течение своей жизни, учатся на своих ошибках и взрослеют. Изменения неизбежны, даже для бессмертной нежити. В течение лет и столетий вампиры оттачивают свои Дисциплины, учат (и забывают) обычаи различных культур и языки и улучшают свои навыки ведения Джихада.

Отражение большинства того, чему обучились персонажи, остается за пределами возможностей любой ролевой системы. В большинстве случаев, аспекты того, что персонаж становится взрослее (и, как некоторые надеются, мудрее) отражаются возросшими уверенностью и проницательностью персонажа. Если вы научились закрывать машину, оставляя ее на парковке в публичном месте, то это обычная вещь, а не специальный навык, который можно приобрести. Эмоциональная трансформация отыгрывается, а не покупается.

Однако иногда персонажи развиваются в светском или магическом плане. Система вознаграждений, которая называется очки опыта, используется чтобы отобразить эти более значительные изменения. Очки опыта отражают развитие вампира с течением времени.

В конце каждой истории, Рассказчик вознаграждает каждого из персонажей очками опыта. Игроки записывают, сколько очков опыта получили их персонажи. Между историями игроки могут тратить, чтобы приобретать или увеличивать Черты.

Очки опыта можно использовать, чтобы увеличи-

Уровни здоровья

Уровень здоровья	Штрафы на броски	Штрафы на движение
Синяки		Персонаж лишь получил синяки и не получает штрафов к урону.
Легко ранен	-1	Персонаж ранен поверхностно и не получает штрафов к движению.
Ранен	-1	Персонаж получил небольшие ранения и его движение замедляется (он может бежать лишь с половиной своей обычной скорости).
Тяжело ранен	-2	Персонаж получил ощутимый урон и не может бегать (однако он все еще может ходить). На этом уровне персонаж не может сперва двигаться, а затем атаковать – он всегда теряет кубиков, если двигается и атакует в один ход.
Травмирован	-2	Персонаж ранен достаточно тяжело и может лишь ковылять (по три ярда (2,74 м) за ход).
Искалечен	-5	Персонаж катастрофически ранен и может лишь ползти (один ярд (0,91 м) за ход).
Обездвижен	-5	Персонаж не может двигаться и находится практически без сознания. Обездвиженные вампиры, у которых не осталось крови в организме, впадают в торпор.

вать Атрибуты, приобретать новые Способности или увеличивать те, что уже есть у персонажа, увеличивать уже имеющиеся Дисциплины или приобретать новые, увеличивать Добродетели. Дополнения нельзя приобретать на очки опыта, однако их можно получить благодаря отыгрышу, например, если персонаж заведет друга, получит непредвиденную прибыль или совершит диаблери. Стоимость всех этих изменений сильно варьируется, что отражено в ниже приведенной таблице.

В вопросах о том, сколько очков опыта персонаж получил и какие Черты он может на них увеличить последнее слово всегда остается за Рассказчиком. Игрок может захотеть истратить очки на то, что в действительности не будет отражать то, чему он научился в течение истории или хроники, и Рассказчик может запретить это делать. Например, персонаж не использовал Дисциплину Доминирование в течение истории, и поэтому Рассказчик не должен ему разрешать увеличивать количество точек в это Дисциплине. То же самое касается и увеличения Добродетелей: персонаж, который только что убил трех детей и диаблеризировал своего сира логически не имеет права увеличивать свою Человечность. (Учтите, что персонажу не обязательное успешно использовать свои Черты, чтобы увеличивать их — из неудач мы обычно извлекаем больше опыта, чем из успеха, и нежить не исключение).

Как Рассказчик, будьте честны, когда дело касается начисления очков опыта, и никогда не поступайте так, чтобы игрок почувствовал, будто у него вовсе не осталось контроля над его персонажем. Спросите игроков перед тем, как раздавать очки, чему по их мнению научились их персонажи, и используйте это в качестве базиса, когда будите начислять очки опыта. Это поможет прибавить реалистичности игре. Если изменения персонажа полностью случайны, суть будет потерянна. Делайте изменения по ходу событий, сделайте так, чтобы они отражали то, что происходит. В это и есть суть отыгрыша.

Увеличение Добродетелей не имеет отношения к Человечности и Силе Воли персонажа. Когда создание персонажа завершено, с этим покончено. Персонаж, который сумел преодолеть свой страх в течение истории может увеличить свою Храбрость, однако это не увеличит автоматически его Силу Воли.

Ни одна Черта не может быть увеличена больше чем на один пункт в течение истории. Значительные изменения Черт занимают время, и игра должна отражать это.

Новые Черты

Увеличение уже имеющихся черт может быть проведено сразу же, так как персонаж постоянно использует или практикует. Изучение новых Черт разумеется немного сложнее. Даже вампир не может просто узнать новый язык иди научиться драться, если он не владеет даже базовыми основами (не говоря уж об изучении новых Дисциплин!) Поэтому изучение новой Способности или Дисциплины требует некоторого обучения помимо траты очков опыта. Обучение может быть довольно просто

(курсы, чтобы получить Компьютер 1) или крайне трудно (месяцы или даже годы изучения ритуалов, формул и манипуляций с кровью, чтобы получить одну точку в Тауматургии). Если у вас есть Дополнение Ментор, то это может помочь, но даже ментор может обучить вас чему–то лишь в том случае, если он сам это знает.

Примечание для Рассказчиков: Не позволяйте игрокам игнорировать эти требования! Получение эзотерических способностей, например Дисциплин, или же получение новых знаний может стать завязкой для великолепных историй.

Вознаграждение очками опыта

Рассказчики, очки опыта — это обоюдоострый клинок. Вы можете навредить хронике, если дадите слишком много опыта, и вы можете получить аналогичные проблемы, если дадите слишком мало. Если вы дадите некоторым игрокам больше опыта, чем другим, может сложиться впечатление, что у вас есть фавориты, и это может нарушить баланс игры. Разумеется, те из персонажей, кто больше действовал, рисковал и учился на своих ошибках, а не просто отсиживался в углу, могут заслуженно получит свои очки опыта, чтобы отразить происшедшие с ними перемены. Ниже приведенные правила помогут избежать в большинство проблем, но вы можете изменять их и экспериментировать с ними на свое усмотрение.

Конец каждой главы

В конце каждой игровой сессии или главы вы можете вознаградить игроков очками опыта в количестве от одного до пяти. Каждый игрок получает один пункт автоматически, просто потому что персонаж пережил все эти события. Мы способны учится на чужих ошибках точно так же, как и на своих.

Одно очко — Автоматически: Каждый игрок получает одно очко после окончания каждой главы.

Одно очко — Обучение: Спросите персонажа, чему он научился в течение ночных событий. Если вы согласны с ответом, дайте ему одно очко опыта.

Одно очко — Отыгрыш: Игрок хорошо исполнял роль своего персонажа, не только ради развлечения, но и пытаясь вжиться в нее. Игрок представляет, как будет действовать его персонаж в определенных обстоятельствах. Действительно хороший отыгрыш можно вознаградить сразу двумя очками опыта.

Одно очко — Героизм: В редких случаях вампиры действительно способны вести себя как герои, рискуя ради друзей или даже незнакомцев, чтобы предотвратить их смерть. Если герой действовал героически и смог выжить, его стоит вознаградить. Некоторые игроки могут слишком увлечься этой идеей — не позволяйте им этого делать. Не стоит путать глупость и суицидальные склонности с героизмом.

Конец истории

Вы можете решить раздать дополнительные очки опыта в конце каждой истории, если персонажи сумели перенести испытания и добиться поставленной цели. Таким образом стоит выдавать немного очков, так как это просто «дополнительные очки» за хорошо проделанную работу.

Одно очко — Успех: Персонажи добились поставленной цели. Даже незначительные победы могут быть вознаграждены, если они продвигают ход игры.

Одно очко — Опасность: Персонажи смогли пережить неблагоприятные обстоятельства и различные опасности.

Одно очко — Мудрость: Игрок, а следовательно и персонаж, смог изобрести блестящий план или даже спонтанную стратегию, который помогли котерии выжить, когда они должны были потерпеть неудачу.

Если вы решили выдать опыта больше по каким–то своим причинам, то вполне можете сделать это, например для того, чтобы персонажи быстрее развивались.

Стоимость Черт в очках опыта

Черта	Стоимость
Новая Способность	3
Новый Путь (Некромантия или Тауматургия)	7
Новая Дисциплина	10
Атрибут	Текущий рейтинг x 4
Способность	Текущий рейтинг x 2
Клановая Дисциплина	Текущий рейтинг x 5*
Другая Дисциплина	Текущий рейтинг x 7*
Вторичный путь (Некромантия или Тауматургия)	Текущий рейтинг x 4
Добродетель	Текущий рейтинг x 2**
Человечность	Текущий рейтинг x 2
Сила воли	Текущий рейтинг

* У Каитиффов нет клановых Дисциплин, так как у них нет клана. Для них стоимость увеличения всех Дисциплин равна текущий рейтинг x 6. Это одновременно как проклятие, так и дар бесклановых.

** Увеличение Добродетели при помощи очков опыта не увеличивает Черт, основанных на Добродетели (Человечности, Силы Воли).

«Парень стрельнул в меня дважды, а затем обоссался со страху, когда увидел, что я продолжаю надвигаться. У него была славная пушка, одна из этих TEC-9, последний писк моды среди уличных дилеров, но у нее абсолютно не было никакой силы отбрасывания. Пули слегка жалили, когда попадали, но у них не хватало массы, чтобы отбросить хоть что-то тяжелое. Так что я продолжал надвигаться после того, как пули вышли из моей спины, потому что, если вы стреляете по мне, вы умрете, вот и все.

Это был тощий молодой парень, похожий на пуэрториканца. На нем была белая футболка и джинсы с мокрым потеком вдоль одной ноги, и он носил пушку в руке, не делая ни малейших попыток ее скрыть. Он на что-то огрызнулся и взмахнул пушкой, а когда я указал ему на его поведение, он расслабился и всадил в меня пару пуль.

Рад сказать, что его поведение немедленно изменилось, по крайней мере на следующие 10 или 15 секунд. Я добрался до его укрытия — проржавевшего «Шевроле Импала» — когда он разворачивался, чтобы удрать, и после этого все было легко. Потребовался один удар, чтобы выбить у него из руки пушку, второй — чтобы всадить мой кулак ему в брюхо, и его лицо приняло это пустое выражение, которое я наблюдал у многих стрелков. Затем он упал, и мой кулак вышел из него со влажным хлюпающим звуком. Он был в равной мере покрыт кровью и всем тем дерьмом, что парень ел на ужин, и это навело меня на мысль перекусить или, прежде чем он отбросит копыта. Так что я стряхнул дрянь со своей руки и придвинулся к его лицу. Он уже дрожал от шока, как я и боялся.

— Слушай, pobrecito, — сказал я. — Ты мертвец. Рана в животе скоро убьет тебя, даже если ты не умрешь от потери крови. Но давай договоримся. Я когда-то был честным католиком, так что я дам тебе пару секунд, чтобы ты успел покаяться, а затем я воткну палец в твой левый глаз и прекращу твои мучения. Comprende?

Он кивает и начинает молиться. Я же — я начинаю считать»

Глава четвёртая: Дисциплины

Все вампиры владеют Дисциплинами — сверхъестественными способностями, получаемыми при Обращении. Эти способности отличают нежертвых от смертных, даруя им громадную физическую и духовную мощь. С помощью Дисциплин вампир может обрести силу десяти человека, подчинять других своей воле или превращаться в животное. Старейшины, которые не просто узнали несколько Дисциплин, а достигли в них мастерства, воистину являются устрашающими существами.

Ни одному вампиру в точности не известно, откуда произошли Дисциплины. Некоторые Сородичи утверждают, что Дисциплины — это дары Каина, или Лилит, Тёмной Матери; другие верят, это просто врожденные сверхъестественные способности, присущие вампирам. Так или иначе, именно владение Дисциплинами, куда больше любого иного фактора, позволяет вампиру участвовать в Джихаде и выжить, чтобы рассказывать об этом.

Подобно прочим Чертам, значение Дисциплин колеблется от 1 до 5. Значение «1» указывает, что данная Дисциплина только–только была освоена, в то время как «5» означает владение высочайшими уровнями способностей. Когда персонаж поднимает значение своей Дисциплины, он получает доступ к эффектам, прописанным для соответствующего количества точек, и, разумеется, сохраняет доступ и к способностям более низкого уровня. Говорят, что некоторые старейшины владеют Дисциплинами выше 5–ого уровня, но подобные существа, без сомнения, обладают необычайно сильной кровью.

Игроки начинают игру, получив три точки на распределение между клановыми Дисциплинами своих персонажей, эти Дисциплины указаны в описании каждого клана во Второй Главе. Каитиффы могут вкладывать свои три точки в любые три Дисциплины, по своему желанию, согласно одобрению Рассказчика. Персонажи также могут выбирать Дисциплины, отличающиеся от обычно преподаваемых в их клане, при условии, что они потратят соответствующее количество свободных очков и что у них есть вампир–учитель.

Примечание: Если в описании не указано иного, для активации Дисциплины не требуется никакой траты крови или пунктов Силы Воли.

Анимализм

Зверь живет в каждом существе, от вшивой крысы до могущественного старейшины Сородичей. Дисциплина Анимализм позволяет вампиру установить тесную, глубокую связь с его первобытной натурой. Он не только эмпатически общается с низшими животными, но также распространяет на них силу своего воздействия, принуждая животных выполнять свои приказы. Вдобавок, когда мастерство Сородича возрастает, он обретает способность использовать Анимализм, чтобы контролировать Зверя смертных и даже сверхъестественных существ.

Вампир, у которого нет этой Дисциплины или навыка Знания Животных, отпугивают зверей.

Животные начинают явственно волноваться в присутствии Сородича, часто до такой степени, что убегают от вампира или атакуют его. И наоборот, Сородич, владеющий Анимализмом, производит на животных успокаивающее воздействие — мало того, он часто притягивает животных.

Гангрелы особенно славятся как мастера Анимализма, хотя кланы Носферату, Равнос и Цимисхи также проявляют склонность к этой Дисциплине.

Для способностей Анимализма ключевыми являются характеристики Манипулирование и Обаяние. Чем внушительнее сила личность вампира, тем лучше он способен оказывать влияние на низших существ.

• Шепоты Зверя

Эта способность — основа, из которой произрастает все могущество Анимализма. Вампир создает эмпатическую связь с животным, что позволяет ему обращаться с ним или внушать ему простые команды. Сородич заглядывает в глаза животному, передавая свои желания одной лишь силой воли. Хотя нет никакой необходимости «говорить» чирикая, шипя или гавкая, некоторые вампиры находят, что это помогает им усилить связь с животным. Смотреть в глаза нужно непрерывно; если взгляд отведен, Сородичу придется вновь заглянуть в глаза животному, чтобы восстановить контакт.

Поскольку Шепоты Зверя требуют визуального контакта, способность подействует на животных, которые не могут видеть. Вдобавок, чем примитивнее животное, тем сложнее установить контакт с его внутренним Зверем. Относительно легко общаться с млекопитающими, хищными птицами и большими рептилиями. Насекомые, беспозвоночные и большинство видов рыб (возможно, за исключением самых крупных, вроде акул) слишком примитивны, их внутренний зверь слишком слаб, чтобы можно было связаться с ним.

Шепоты Зверя не дают никаких гарантий, что животное пожелает иметь дело с вампиром, и не гарантирует, что животное выполнит какие–либо его запросы. Однако они все–таки делают животное более благожелательно настроенным к Сородичу. Способ, которым Сородич выражает свои желания животному, зачастую зависит от вида животного. Сородич вполне может запугивать мелких животных, принуждая их выполнять требуемое, но для больших хищников лучше формулировать свои запросы в виде просьбы.

Если вампир успешно применяет эту способность, животное выполняет команду наилучшим возможным образом, в меру своих способностей и интеллекта. Только очень умные животные понимают по–настоящему сложные распоряжения (приказы, касающиеся ситуаций с меняющимися условиями или требующие абстрактной логики). Тем не менее, команды, понятые животным, остаются глубоко внедренными и могут оказывать на него воздействие в течение некоторого времени.

Система: Не требуется никакого броска, чтобы заговорить с животным, но персонаж должен заглянуть ему в глаза. Чтобы дать команду, нужно сделать бросок Манипулирование+Знание Животных. Сложность зависит от существа. Хищные млекопитающие (волки, кошки, насекомоядные\кровососущие летучие мыши) — сложность 6, другие млекопитающие и хищные птицы (крысы, совы) — сложность 7, другие птицы и рептилии (голуби, змеи) — сложность 8. Сложность может уменьшиться на единицу, если персонаж заговорит с животным на его «родном языке», и может меняться и далее в зависимости от обстоятельств и отыгрыша (мы настоятельно рекомендуем, чтобы любое общение между персонажами и животными отыгрывалось).

Число успехов, полученных персонажем, указывает, насколько сильно команда персонажа воздействует на животное. Одного успеха достаточно, чтобы заставить кота проследить за кем–нибудь и привести туда же персонажа, трех успехов хватит, чтобы принудить ворона шпионить за целью в течение многих недель, а пять успехов гарантируют, что медведь–гризли будет рьяно охранять вход в лесное убежище персонажа в течение нескольких месяцев.

Отыгрыш животных

Когда персонаж общается с животными, для Рассказчика является весьма сложной задачей показать их чем–то большим, нежели просто инструментами сюжета. У многих Рассказчиков звери говорят односложными словами и с легкостью позволяют персонажам управлять собой.

Разумеется, животные являются простыми существами. Они всегда живут настоящим и руководствуются основными инстинктами, редко понимая сложные побуждения, управляющие вампирами. Но это не значит, что они глупы; животные должны быть сообразительными, чтобы выжить в диких лесах или на городских просторах. Молодые вампиры часто оказываются удивлены тем, насколько наблюдательными могут оказаться животные — поскольку звери не играют в хитрые игры, они часто отлично видят сквозь ложь и обман.

Помня об этом, Рассказчик может сделать животных столь же динамичными и интересными, как и любых других персонажей Рассказчика, с которыми пересекается труппа.

Характеристики отдельных животных вы можете найти в Приложении.

Натура персонажа играет большую роль в том, как он подходит к этим беседам. Персонаж может использовать запугивание, поддразнивание, умасливание, рациональность или эмоциональные мольбы. Игрок должен понимать, что он не просто отыгрывает своего персонажа в этих ситуациях, но также и Внутреннего Зв**еря.**

•• Манок

Связь вампира со Зверем крепнет до такой степени, что он может огласить призыв голосом определенного животного — провыть волком, прокаркать вороном и т. д. Этот зов мистически вызывает животных выбранного вида. Поскольку у разных видов животных разные призывы, Манок воздействует лишь на один вид животных одновременно.

Отзываются все животные указанного вида в радиусе слышимости, но каждое животное может индивидуально решать, отзываться ли на призыв. Вампир не властен над животными, которых вызывает, но откликнувшиеся животные расположены к нему и по крайней мере склонны выслушать его просьбу.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Выживание со сложность 6 для определения реакции на зов; см. таблицу ниже. Отзовутся лишь те животные, что слышат призыв. Если Рассказчик решит, что животных вызываемого вида нет в пределах слышимости, то призыв останется без ответа.

Зов может быть настолько детальным, насколько пожелает персонаж. Персонаж может вызвать всех летучих мышей в окрестностях, или только мышей мужского пола, или же только белую летучую мышей с заостренными ушами, которую он видел прошлой ночью.

1 успех	Отзывается одно животное
2 успеха	Четверть вызываемых животных
3 успеха	Половина вызываемых животных
4 успеха	Большинство животных
5 успехов	Отзываются все животные

••• Усмирение Зверя

Будучи величайшими природными хищниками, вампиры крайне чутки к сущности зверя, что обитает в каждой живой душе. Вампир, освоивший эту способность, может навязывать свою волю любому смертному существу (человеку или животному), подчиняя Зверя в нём. Эта дисципли-

на подавляет все сильные, агрессивные эмоции — надежду, ярость, воодушевление — в том, на кого она направлена. Сородич должен или коснуться жертвы или пристально заглянуть ей в глаза, чтобы эта способность возымела эффект.

Смертные, в которых погас огонь внутреннего Зверя, очень податливы и равнодушно реагируют даже на чрезвычайные ситуации. Даже самые отважные или взбешенные смертные становятся вялыми и апатичными, а особенно чувствительные личности могут страдать от какой–нибудь фобии, пока находятся под воздействием этой способности.

Разные кланы по–разному применяют эту способность, но эффект всегда одинаков. Цимисхи называют ее «Устрашение Зверя», поскольку они принуждают более слабый дух смертного склониться в страхе пред собственным Зверем Сородича. Носферату называют ее «Песнь Безмятежности», поскольку они приводят Зверя цели в состояние полной удовлетворенности, тем самым обеспечивая возможность питаться ею без помех. Гангрелы называют ее Усмирением Зверя и повергают дух смертного в состояние ужаса или апатии, смотря что лучше соответствует натуре конкретного вампира.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Запугивание, если укрощает Зверя при помощи страха, или Манипулирование+Эмпатия, если погружает его в состояние удовлетворенности. В любом случае, бросок производится со сложностью 7. Это расширенное действие, где необходимо набрать столько успехов, сколько у жертвы Силы Воли. Неудача означает, что игрок должен начать все сначала, а провал значит, что игрок никогда больше не сможет воздействовать на Зверя этой жертвы.

Когда Зверь жертвы подавлен ужасом или пребывает в покое, она не может использовать или восполнять свою Силу Воли. Она прекращает любую борьбу, физическую или ментальную. Она даже не защищается, если на неё нападают, хотя Рассказчик может разрешить делать бросок Силы Воли, если жизни смертного грозит опасность. Чтобы выйти из–под воздействия этой способности, смертный должен делать бросок на Силу Воли со сложностью 6 каждый день, пока не наберет количество успехов, равное Силе Воли вампира. Нельзя применять это умение на самих Сородичей.

••••Слияние Духа

Глубоко заглянув в глаза животному, вампир может психически вселиться в него. Некоторые старые Сородичи полагают, что, поскольку у животных нет души, а только дух, вампир может вселить свою душу в тело животного. Большинство молодые вампиров полагает, что это перемещение собственного сознания в разум животного. Так или иначе, считается что более слабый дух (или разум) животного оттесняется в сторону сознанием Сородича. Пока сознание вампира управляет животным его тело погружается в состояние неподвижности, схожее с торпором, до тех пор пока сознание Сородича не вернется.

Цимисхи редко используют эту способность, считая унизительным входить в тело низших созданий. Если они опускаются до такого, они используют только хищных зверей. И напротив, Гангрелы наслаждаются этой связью с дикой природой столь фундаментальным образом. Они наслаждаются, испытывая различные виды зверей.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Знание Животных со сложность 8. заглядывая животному в глаза (можно вселяться лишь в животных, у которых есть глаза). Количество полученных успехов определяет, насколько успешно персонаж подавляет дух животного. Менее трех успехов означает, что персонаж должен использовать пункты Силы Воли, чтобы предпринимать действия, прямо противоречащие инстинктам животного в данной ситуации. Менее пяти успехов означает, что персонаж ведет себя скорее как животное — его душа охвачена нуждами и побуждениями духа и тела животного. Многочисленные успехи позволяют персонажу использовать некоторые ментальные дисциплины, согласно нижеследующей таблице.

Эта способность тесно сплетает сознание персонажа с духом животного, персонаж может продолжать думать и вести себя как животное даже после разрыва связи. Данный эффект продолжает действовать до тех пор, пока персонаж не потратит в общей сложности семь пунктов Силы Воли, чтобы сопротивляться и окончательно побороть звериную натуру. Это следует отыгрывать, в том числе и для уменьшения требуемого количества Силы Воли.

После некоторых особо волнующих событий во время слияния, персонаж должен сделать бросок Сообразительность+Эмпатия (сложность 8), чтобы сохранить свое собственное сознание. Неудача означает, что персонаж возвращается в свое тело, но продолжает мыслить совершенно как животное. Провал означает, что персонаж впадает в Безумие по возвращении в свое тело.

Находясь в животном, персонаж может отдаляться от своего тела настолько далеко, насколько физически способен. Однако в течение этого времени персонаж не поддерживает сознательной связи с собственным телом. Персонаж может даже выходить наружу днем, пусть и в зверином теле.

Однако тело персонажа тоже должно бодрствовать, для чего необходим успешный бросок сопротивления сну. Если персонаж покидает тело животного (по собственному желанию, если его тело засыпает, после получения серьезного ранения), его сознание мгновенно возвращается в его физическую оболочку.

Хотя вампир не поддерживает осознанной связи со своим телом, пока находится в животном, он создает симпатическую связь. Все, что чувствует животное, также чувствует и вампир, от удовольствия до боли. По сути, если животное получает повреждения, то их получает и тело персонажа, хотя Сородич может поглощать урон, как обычно. Если животное погибает до того, как душа вампира покинет тело зверя, то собственное тело персонажа впадает в торпор. Возможно это симпатический ответ на тяжелую травму смерти, хотя некоторые Сородичи полагают, что душу вампира в этот момент уносит прочь, и ей требуется найти дорогу обратно в тело.

••••• Высвобождение Зверя

На этом уровне Анимализма Сородич обретает тонкое понимание Внутреннего Зверя. Всякий раз, когда этот хищный дух угрожает подавить душу вампира и погрузить ее в Безумие, Сородич может вместо этого передать его необузданные побуждения другому существу. Получатель Зверя вампира немедленно впадает в безумие. Но это неестественное безумие, поскольку жертве передается ярость самого Сородича. Таким образом, в диких поступках получателя проявляется поведение, выражения и даже обороты речи самого вампира.

Гангрелы и Цимисхи особенно славятся умением спускать своего Зверя на других. Гангрелы делают это, чтобы во время боя поднять своих гулей на вдохновенные высоты свирепости. Цимисхи куда меньше заботятся о том, кто получит их Зверя, чем о сохранении собственного самообладания.

Система: Для применения этой способности вампир должен пребывать в безумии или на его грани. Игрок должен указать на желаемую цель (это должен быть кто–то в поле зрения вампира, Высвобождение Зверя невозможно применить, если вампир один), затем сделать бросок Манипулирование+Самоконтроль со сложностью 8. Результаты смотрите по нижеследующей таблице:

1 успех	Персонаж передает Зверя, но обрушивает его на случайного индивидуума.
2 успеха	Персонаж оглушен усилием и не может действовать в следующий ход, но успешно передает Зверя.
3 успеха	Персонаж успешно передает Зверя.

Если попытка неудачна, то интенсивность Безумия только усиливается. Поскольку персонаж расслабляется в предвкушении освобождения от своих свирепых побуждений, Зверь пользуется возможностью, чтобы подкопаться поглубже. В таком случае безумие длится в два раза дольше обычного и выйти из него в два раза сложнее; его серьезность также увеличивается в соответствующей степени. Провал этого броска еще более катастрофичен; усилившееся безумие настолько велико, что даже трата Силы Воли не уменьшит его длительности или эффектов. Персонаж становится несчастной жертвой страшной ярости Зверя.

Если персонаж покидает присутствие цели до того, как безумие завершится, вампир теряет своего Зверя, возможно, навсегда. Пусть больше и неуязвимый для безумия, персонаж не может использовать или восстанавливать Силу Воли и становится все более вялым. Чтобы вернуть Зверя, он должен найти индивидуума, который теперь его носит в себе (и который, вероятно, тоже не слишком радуется), и отнять Зверя. Наиболее эффективный способ добиться этого — вести себя так, чтобы Зверь захотел вернуться, хотя это не гарантия того, что Зверь захочет это сделать. В качестве альтернативы персонаж может просто убить носителя (благодаря чему Зверь немедленно вернется в тело вампира), но подобный поступок приведет к потере как минимум одного пункта Человечности.

Прорицание

Эта Дисциплина дарует вампиру невероятные способности восприятия. Прежде всего Прорицание значительно усиливает все чувства Сородича, но это всего лишь начало. Развив свои способности, вампир может видеть кружащие рядом с ним ауры, и даже проецировать собственные мысли в разум другого существа. Кроме того, Прорицание способно проникать сквозь маскировку, создаваемую Затемнением; подробности см. во вставке «Узреть Незримое».

Подобная власть над восприятием дает вампиру немалое преимущество перед смертными и даже многими сверхъестественными существами. Поскольку подобные умения позволяют ему осмотреть удаленное убежище, почувствовать настроение князя или вытянуть тайны из гуля Сородича–соперника, Прорицание — это могущественное орудие.

Однако вампиру следует быть осторожным, ведь эта обостренная чувствительность заставляет его отвлекаться на красивые предметы, вздрагивать от громких звуков или испытывать ошеломление от омерзительных запахов. Внезапные динамич-

ные события могут дезориентировать персонажа, применяющего Прорицание, если только тот не сделает бросок Силы Воли (сложность 4), чтобы отгородиться от них. Чем мощнее источник раздражения, тем выше сложность. Неудача потрясает чувства вампира, и в результате он перестает воспринимать окружающее на один или два хода.

Малкавиане и Тореадоры наиболее восприимчивы к подобным раздражителям. Сородичи из кланов Тремер и Цимисхи лучше управляют своим чувственным восприятием, но и они не ограждены от случайных отвлекающих событий.

Высокое значение Восприятия — отличное подспорье при использовании Прорицания. Чем лучше бросок, тем больше сенсорной информации получит персонаж.

• Обостренные Чувства

Эта способность обостряет все чувства вампира, эффективно удваивая четкость и поле зрения, пределы слышимости и обоняния. Хотя чувства осязания и вкуса не простираются дальше обычного, они также становятся куда более острыми; вампир способен ощутить слабый привкус спиртного в крови жертвы или почувствовать прогибание доски, скрывающей выемку под полом. Сородич может усиливать свои чувства просто по желанию, поддерживая обостренную чувствительность так долго, как пожелает. По усмотрению Рассказчика, это помогает облегчить охоту.

Иногда это умение дарует экстрасенсорные или даже провидческие прозрения. Эти короткие рассеянные вспышки могут быть странными предчувствиями, проблесками эмпатии или дурными предзнаменованиями. Вампир не может управлять этими ощущениями, но с практикой может научиться интерпретировать их с некоторой степенью точности.

Усиленные чувства, впрочем, имеют свою цену. Пока вампир использует эту способность, яркий свет, громкие звуки и сильные запахи представляют опасность. Вдобавок к упомянутой выше возможности потери концентрации, особенно внезапный раздражитель — вроде вспышки прожектора или удара грома — способен ослепить или оглушить Сородича на час или более.

Система: Эта способность обычно не требует использования кубиков, вместо этого она определяется описаниями Рассказчика и воображением игрока. В определенных обстоятельствах применение этой способности требует броска кубиков: для обычного броска на Восприятие (Рассказчик может уменьшить сложность на значение Прорицания игрока), чтобы заметить индивидуума, использующего Затемнение, или чтобы почувствовать опасность (Рассказчик тайно делает бросок немодифицированного значения Прорицания против любой сложности, которая кажется ему уместной в конкретных обстоятельствах). Скажем, в последнем случае, чтобы почувствовать пистолет, нацеленный в затылок персонажу — сложность может быть 5, а внезапное осознание того, что конкурент на место в совете примогенов планирует вас убить, может идти со сложностью 9.

Эта способность не позволяет персонажу видеть в кромешной тьме, как Глаза Зверя, но позволяет уменьшить штрафы на действия в кромешной темноте с +2 до +1, и персонаж может производить в кромешной тьме атаки дальнего боя, если он способен слышать, обонять или иным способом чувствовать противника.

•• Восприятие Ауры

Применяя эту способность вампир может видеть нематериальные «ауры», излучаемые как смертными, так и сверхъестественными существами. Эти ореолы состоят из серий меняющихся цветов, и требуется практика, чтобы четко их различать. Даже у самого простого индивидуума в ауре множество меняющихся оттенков; сильные эмоции превалируют, а мгновенные впечатления или глубокие тайны мелькают полосками и завихрениями.

Цвета меняются в соответствии с эмоциональным состоянием индивидуума, перетекая в новые оттенки непрестанно пляшущим узором. Чем сильнее указанные эмоции, тем более интенсивными становятся оттенки. Опытный вампир может многое узнать об индивидууме, читая нюансы цветов и яркость течения ауры.

Помимо восприятия эмоционального состояния, вампир используют Восприятие Ауры для определения сверхъестественных существ. Цвета в аурах Сородичей, пусть и четкие, но довольно бледные; ауры магов часто вспыхивают и мерцают сдерживаемой силой; у оборотней поразительно яркие, почти яростные ореолы; у призраков слабые ауры, лихорадочно мерцающие, словно гаснущее пламя; а сияние фей пронизано радужными оттенками.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия (сложность 8); каждый успех определяет, насколько хорошо персонаж видит и понимает ауру (см. таблицу ниже). Провал означает неверное или ложное толкование. Рассказчик может сам делать этот бросок, таким образом держа игрока в неведении о том, насколько удачной (или неудачной) было толкование персонажа.

1 успех	Можно разобрать лишь оттенок (бледная или яркая)
2 успеха	Можно разобрать основной цвет
3 успеха	Можно разобрать цвет узоров
4 успеха	Можно разобрать мелкие изменения
5 успехов	Можно идентифицировать смеси цветов и узора

Таблица цветов ауры предлагает примеры некоторых распространенных цветов и обозначаемых ими эмоций.

Персонаж может увидеть ауру конкретного объекта лишь один раз, неважно, с какой степенью четкости. Любые последующие попытки, приводящие к неудаче, должны считаться провалами. При оценке чьих–нибудь намерений персонажу очень легко воображать, что он видит то, что хочет. По прошествии целого месяца персонаж может повторить попытку без каких–либо штрафов.

Можно, пусть это и сложно, почувствовать ауру существа, которое иначе невидимо для обычного зрения. Подробности см. во вставке «Узреть Незримое».

•••Прикосновение Духа

Когда кто–нибудь держит предмет в течение некоторого времени, он оставляет на объекте душевный отпечаток. Вампир, владеющий данным уровнем Прорицания способен «считывать» эти ощущения, узнавая, кто держал предмет, когда его в последний раз держали, и что недавно делалось им.

Видения эти редко бывают четкими и детальными, и воспринимаются скорее как некие «моментальный снимок души». Однако Сородич может немало извлечь даже из подобного проблеска. Хотя большинство видений относятся к последнему индивидууму, державшему предмет, долговременные владельцы оставляют более сильный отпечаток, чем те, кто держали объект недолго.

Чтобы извлечь информацию из оставленного душой отпечатка, вампир должен взять предмет и погрузиться в неглубокий транс. Во время использования Прикосновения Духа, он лишь отдаленно осознает происходящее вокруг себя, но громкий шум или резкое физическое воздействие немедленно прервут транс.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия. Сложность определяется давностью отпечатков, атак же умственной и духовной силой личности или события, оставившего их. Восприятие сведений о пистолете, пару часов назад использованном в убийстве, может идти со сложностью 5, а для выяснении того, кто является хозяином найденного несколько дней назад комплекта ключей, сложность может быть 9.

Чем сильнее эмоциональная связь индивидуума с объектом, тем более сильный отпечаток он на нем оставляет — и тем больше сведений может извлечь оттуда Сородич. Кроме того, события, связанные с сильными переживаниями (дарение, пытки, долгая семейная история), также оставляют более сильные отпечатки, чем короткое и случайное соприкосновение. Считайте, что каждый успех обеспечивает одним элементом информации. Если один успех сообщит персонажу лишь что «последним эти карманные

Цвета ауры

Состояние	Цвета ауры
Страх	Оранжевый
Агрессивность	Фиолетовый
Гнев	Красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Голубой
Сострадание	Розовый
Консервативность	Лавандовый
Подавленность	Серый
Желание или похоть	Темно-красный
Недоверие	Светло-зеленый
Зависть	Темно-зеленый
Волнение	Фиолетовый
Великодушие	Темно-розовый
Счастье	Алый
Ненависть	Черный
Идеализм	Желтый
Невинность	Белый
Влюбленность	Синий
Одержимость	Зеленый
Печаль	Серебристый
Одухотворенность	Золотой
Подозрительность	Темно-синий
Смущение	Пятнистые, меняющиеся цвета
Диаблерист	Черные прожилки в ауре
Состояние мечтательности	Резкие, трепещущие цвета
Безумие	Быстро пульсирующие цвета
Сумасшествие	Гипнотические, вихрящиеся цвета
Вампир	Соответствующий цвет бледный
Использующий магию	Бессчетные искры в ауре
Оборотень	Яркая, трепещущая аура
Призрак	Слабая, пульсирующая аура
Фея	Радужные линии в ауре

часы держал мужчина», три откроют ему, что он был маленьким, средних лет и испуганным. Четыре успеха выявят его имя, а пять расскажут, как он был связан с часами, а также о некоторых вещах, которые он делал с часами, пока владел ими.

••••Телепатия

Вампир проецирует часть своего сознания в разум находящегося поблизости смертного, создавая ментальную связь, через которую он может общаться без слов или даже читать самые сокровенные мысли цели. Сородич «слышит» в собственном сознании вытянутые из объекта мысли, так, словно они были сказаны ему вслух.

Эта одна из самых могущественных способностей вампира, поскольку при наличии времени, Сородич может узнать об индивидууме практически все, а тот даже и не заметит. Тремер и Цимисхи считают это умение особенно полезным для выведывания чужих тайн, или для направления своих смертных последователей с безмолвной точностью.

Система: Игрок делает бросок Интеллект+Хитрость (сложность равна Силе Воли объекта). Для проецирования мыслей в разум объекта требуется один успех. Объект осознает, что мысли исходят не из его собственного сознания, хотя и не способен установить их истинный источник.

Для чтения мыслей, требуется выбросить один успех на каждую полученную единицу информации или каждый уровень сознания, через который удается проникнуть. Глубокие тайны и похороненные воспоминания получить куда сложнее, чем поверхностные эмоции или неозвученные комментарии, и чтобы добраться до них, требуется пять или более успехов.

Телепатия как правило не срабатывает с разумом не–мертвых. Персонаж может потратить пункт Силы Воли, чтобы предпринять попытку, после чего делается обычный бросок. Точно так же сложно прочесть мысли сверхъестественных существ.

Рассказчикам стоит описывать мысли как поток образов и впечатлений, а не как последовательные фразы. Вместо того, чтобы делать прямое заявление вроде «Он собирается убить свою бывшую любовницу и ее нынешнего дружка», говорите: «вы видите череду сменяющихся образов: парочка, страстно целующаяся в дверном проеме, затем уходящий в ночь мужчина; вы внезапно видите свои руки, костяшки пальцев побелели, сжимая руль машины, впереди фигура, переходящая через дорогу; ваше сердце, сейчас человеческое, стучащее в панике от звука бешено взревевшего мотора; и надо всем этим ослепительная ярость одновременно с эмоциональной болью и паническим страхом потери».

Подобное описание не только обогащает историю, но также вынуждает игрока самому решать, что же прочел его персонаж. В конце концов, понять чужой разум — особенно крайне эмоциональный или безумный разум — задача сложная и часто ставящая в тупик.

••••• Духовная Проекция

При помощи этого поразительного умения Сородич проецирует собственное восприятие за пределы своей физической оболочки, покидая тело в виде сущности, состоящей из чистой мысли. Астральная форма вампира неуязвима для физического урона или усталости, и способна «летать» с молниеносной скоростью где угодно на земле — или даже под землей — до тех пор, пока остается ниже лунной орбиты.

Пока его астральная половина активна, физическая форма Сородича лежит в торпороподобном состоянии, и вампир не осознает ничего, что происходит с его телом, до тех пор, пока не вернется к нему. Душа и тело Сородича соединяются эфемерным серебряным жгутом. Если этот жгут разорвать, сознание останется затерянным на астральном плане, в царстве призраков, духов и теней. Попытки вернуться к физической оболочке вампира — долгое и пугающее предприятие, особенно потому что не существует гарантии того, что путешествие окажется успешным. Эта серьезная опасность удерживает многих Сородичей от того, чтобы покидать свое тело надолго, но те, кто осмеливаются, могут многое узнать.

Система: Чтобы путешествовать в астральной форме, игрок должен потратить пункт Силы Воли и сделать бросок Восприятие+Окультизм. Сложность зависит от расстояния и трудности желаемого странствия; 7 — это среднее, а 10 означает путешествие далеко от знакомой территории (первое путешествие из Северной Америки на Дальний Восток; попытка срезать путь сквозь землю). Чем больше выброшено успехов, тем лучше сфокусировано астральное присутствие персонажа, и тем проще ему добраться до желаемого пункта назначения.

Неудача означает, что персонаж не смог отделить свое сознание от тела, а провал может вызвать пренеприятнейшие последствия — заброску астральной формы в случайную локацию на земле или в мире духов, или настолько стремительное продвижение к желаемому пункту назначения, что серебряный жгут обрывается.

Смена курса или продвижение к следующему пункту назначения требует еще одного пункта Силы Воли и нового броска. Неудача указывает, что вампир потерял дорогу и должен вернуться назад по своему серебряному жгуту.

Узреть незримое

Прорицание позволяет Сородичу воспринимать множество вещей, недоступных смертным. Помимо иных способов применения, «Прорицание» способно обнаружить присутствие сверхъестественного существа, скрытого от обычного взора (вампира, использующего Затемнение, мага, скрывающегося под невидимостью, призрака) или проникнуть сквозь иллюзию, созданную Дисциплиной Химерия.

• **Затемнение:** Когда вампир пытается использовать свое обостренное восприятие, чтобы заметить Сородича, скрывающегося под Затемнением, он определяет присутствие индивидуума, если значение его Прорицания выше значения Затемнения прячущегося. И наоборот, если значение Затемнения цели превышает значение Прорицания, она остается незамеченной. Если оба значения равны, оба персонажа делают бросок на сопротивление Восприятие+Хитрость (персонаж, использующий Прорицание) против Манипулирования+Хитрости (использующий Затемнение). Сложность обоих бросков 7, побеждает персонаж с наибольшим количеством успехов.

• **Химерия:** Схожим образом, вампиры, владеющие Прорицанием, могут пытаться проникнуть сквозь иллюзии, создаваемые Химерией. Владеющий Прорицанием должен активно пытаться проникнуть сквозь иллюзию (т. е., игрок должен сказать Рассказчику, что его персонаж пытается определить иллюзию). Владеющий Прорицанием и владеющий Химерией затем сравнивают значения дисциплин, как и в описанным выше случае с Затемнением. Во всех прочих отношениях процесс идентичен проникновению сквозь Затемнение.

• **Другие Способности:** Поскольку способности существ вроде магов и призраков работают иначе, чем вампирские Дисциплины, простое сравнение относительных значений не применимо. Чтобы упростить дело, оба персонажа делают противопоставляемый бросок. Вампир делает бросок Восприятие+Хитрость, а его противник — Манипулирование+Хитрость. Сложность опять-таки 7, и побеждает персонаж, набравший больше успехов.

Провал на этой стадии означает, что жгут лопается, оставляя духовную форму персонажа на загадочном астральном плане.

Астральная форма может двигаться с огромной скоростью (Рассказчик может в целом ориентироваться на скорость 1000 миль (1609 км) в час) и у нее с собой нет никакой одежды или каких–либо иных материальных объектов. Говорят, что в мире духов имеются кое–какие артефакты, и персонаж может попытаться воспользоваться одним из них, если найдет. Однако персонаж не может принести подобные «сувениры» в материальный мир, когда возвращается в собственное тело.

Во время использования Духовной Проекции взаимодействие с материальным миром невозможно. В лучшем случае персонаж может потратить пункт Силы Воли, чтобы показаться в виде призрачной фигуры. Это видение существует один ход, прежде чем истаять; хотя персонаж в это время и не способен ни на что повлиять физически, он может говорить. Не смотря на отсутствие материальной сущности, персонаж в астральной форме может пользоваться Прорицанием как обычно. По усмотрению Рассказчика, он может применять любые имеющиеся у него способности Анимализма, Помешательства, Доминирования, Некромантии, Власти над Тенью, Присутствия и\или Тауматургии, но для этого обычно требуется хотя бы три успеха в изначальном броске Духовной Проекции.

Если две астральных формы встречаются, они могут взаимодействовать так, словно они материальны. Они могут разговаривать, соприкасаться и даже сражаться друг с другом, как если бы находились в материальном мире. Поскольку у них нет физических тел, астральные персонажи, желающие взаимодействовать «физически», заменяют Ментальными и Социальными характеристиками Физические (Сообразительность заменяет Ловкость, Манипулирование становится Силой, и Интеллект заменяет Выносливость). Из–за отсутствия материальной формы, единственный реальный способ повредить другой духовной сущности — оборвать ее серебряный жгут. При подобной схватке пункты Силы Воли считаются уровнями здоровья; когда сражающийся теряет всю свою Силу Воли, жгут обрывается.

Хотя проецированный астрально персонаж пребывает в отражении обычного мира (в других играх «Мира Тьмы» называемом Пенумброй), он может отправиться и глубже в мир духов, особенно если потеряется. Другие существа, вроде призраков, оборотней и даже редких магов также путешествуют по астральному плану, и могут обычным образом взаимодействовать с духовным воплощением вампира. Рассказчикам рекомендуется делать путешествия в мир духов настолько необычным, загадочным и похожим на сон, как только возможно. Мир по ту сторону — яркое и фантастическое место, где истинная природа вещей сильнее и часто разительно отличается от их земного проявления.

Примечание: Для Рассказчиков, знакомых с другими играми от Белого Волка, «астральный план», в котором странствует вампир, является отражением Умбры в целом, а не какого–то конкретного ее уровня.

Стремительность

Становление наделяет некоторых вампиров потрясающей скоростью и рефлексами. Они могут пользоваться Стремительностью, чтобы в напряженные моменты двигаться с поразительной быстротой. Смертные, и даже Сородичи, у которых нет этой Дисциплины, двигаются словно в замедленной съемке по сравнению с ошеломляющим размытым следом, в который превращается вампир.

Стремительность распространена среди Ассамитов, Бруха и Тореадоров. Ассамиты пользуются этой способностью, чтобы повергать своих противников еще до того, как жертва даже осознает нападение. Бруха наслаждаются преимуществом, которое эта Дисциплина дает им против превосходящего числа противников. Тореадоры больше склонны пользоваться Стремительностью для обретения сверхъестественной грации в живых представлениях вроде танцев или невероятной скорости при создании скульптур или картин — однако они могут быть не менее устрашающими, чем Ассамиты или Бруха, если их разгневать.

Система: Персонаж тратит один пункт крови. На следующий ход он получает количество дополнительных действий, равное значению своей Стремительности. Эти дополнительные действия должны быть физическими (т. е., вампир не может применять ментальную Дисциплину вроде Доминирования несколько раз за один ход). Так вампир со Стремительностью 4, потративший пункт крови, может предпринять пять физических действий в свой следующий ход. Дополнительные действия совершаются в конце хода (стандартное действие вампира по–прежнему предпринимается в обычный черед, согласно его броску инициативы).

Обычный персонаж без Стремительности получает штраф на запас кубиков, если желает предпринять несколько действий за один ход. Персонаж, использующий Стремительность, производит свои дополнительные действия (в том числе и полное передвижение) без штрафов, сохраняя полный запас кубиков на каждое из действий. Дополнительные действия, полученные при помощи Стремительности, нельзя в этот ход разделять на множественные действия.

Химерия

Равнос владеют наследием иллюзий, и никто не может дать конкретный ответ, почему. Старейшины клана, если найти к ним правильный подход, загадочно распространяются о гхоулах и ракшасах, а оборотнические выходки их Патриарха–основателя являются темой множества мрачных вечерних рассказов в клане. Но что бы ни было источником этого, бродячие Равнос получили могущественное оружие в виде их Дисциплины Химерия.

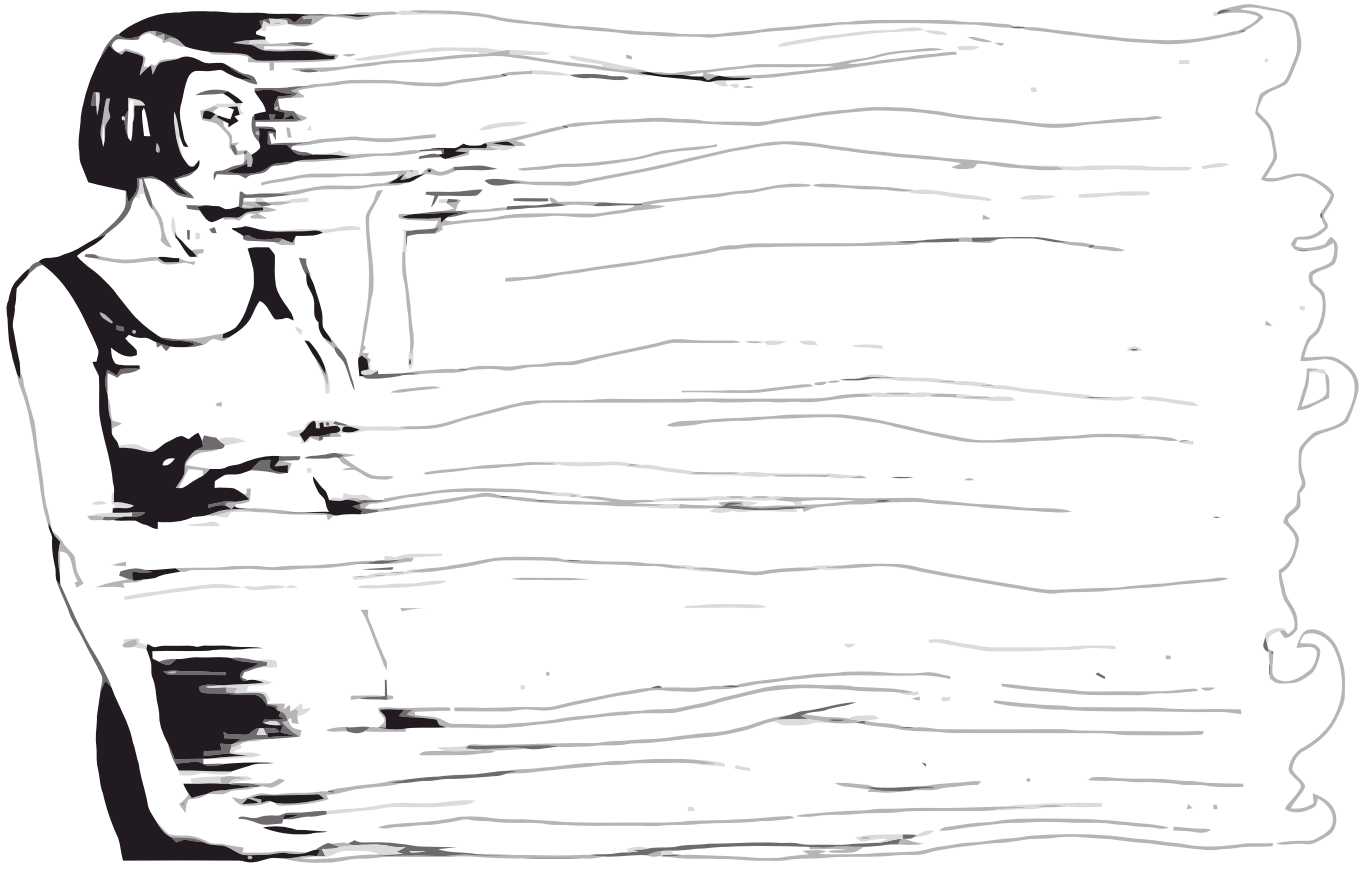
Химерия — это искусство призыва чар; вампир способен обратиться к своим внутренним резервам, чтобы воплотить иллюзии в жизнь. Эти ложные образы могут смутить и чувства смертного, и сенсорные приборы. Если каинит достаточно силен, иллюзии, созданные Химерией, могут обмануть даже обостренные чувства вампира. Равнос обожают применять эту способность для соблазнения, надувательства или порабощения смертных, успешно приобретая души жертв в обмен на кота, которого даже нет в мешке.

Иллюзии, созданные с помощью Химерии, можно выявить посредством Прорицания (см. «Узреть Незримое»). Опознать иллюзию как таковую также способна и жертва, которая «докажет» нереальность иллюзии (т. е., индивидуум, который подходит к иллюзорной стене, выражает свое неверие в нее и просовывает сквозь нее руку, успешно рассеивает иллюзию).

• Блуждающий Огонек

Вампир может призвать небольшой, неподвижный мираж, который обманывает один из видов чувств. Например, он может вызвать серный запах, изображение занавеси или ощущение чистого шелка. Учтите, что пусть тактильные иллюзии и можно ощутить, они не подкреплены ничем материальным; невидимая, но ощутимая стена, не способна никого удержать, а незримая колючая проволока не наносит настоящих повреждений.

Система: Игрок должен потратить пункт Силы Воли, чтобы создать иллюзию. Она держится до тех пор, пока Равнос не уйдет из указанной области (например, пока не покинет помещение) или пока другой индивидуум каким–либо образом не увидит иллюзию насквозь. Кроме того, каинит может рассеять иллюзию в любой момент; для этого не требуется никакого усилия, достаточно одного лишь желания.



••Фата—Моргана

Теперь каинит может создавать иллюзии, которые воздействуют на все виды чувств, пусть и остаются статичными. Например, вампир может окутать иллюзией сырой подвал, заставляя его выглядеть роскошным будуаром, хоть и не сможет сотворить мерцающие свечи или бьющий фонтан. Опять–таки, иллюзия лишена материальности, однако достаточно легко сделать так, чтобы грязный матрас на двух чурбанках воспринимался как кровать с балдахином.

Система: Для создания иллюзии игрок тратит пункт Силы Воли и пункт крови. Статичные образы держатся, пока не будут развеяны, фактически так же, как и иллюзии, созданные с помощью Блуждающего Огонька.

•••Видение

Не столько являясь способностью сама по себе, Видение позволяет вампиру наделить движением иллюзию, созданную с помощью Блуждающего Огонька или Фата—Морганы. Таким образом Равнос может создать иллюзию живого существа, текущей воды, колышущихся занавесей или ревущего огня.

Система: Создатель тратит один пункт крови, чтобы заставить иллюзию двигаться одним конкретным образом. Он может изменить движение образа, если после его создания не делал ничего, кроме как концентрировался на мираже.

••••Постоянство

Эта способность, также используемая в сочетании с Блуждающим Огоньком или Фата—Морганой, позволяет миражу продолжать существование, даже если вампир больше его не видит. Таким способом Равнос часто окутывают свои временные убежища ложной видимостью роскоши, или отпугивают незваных гостей иллюзорными сторожевыми псами.

Система: Вампиру достаточно лишь потратить пункт крови, и иллюзия становится постоянной, пока не будет рассеяна.

•••••Кошмарная Реальность

Вместо того чтобы создавать обычные иллюзии, вампир теперь может проецировать видения прямо в разум жертвы. Жертва этих иллюзий всецело верит, что образ реален; огонь–галлюцинация может ее обжечь, воображаемая петля может ее связать, иллюзорная стена может ее удержать. Эта способность воздействует лишь на одного индивидуума за раз;

хотя другие люди и могут пытаться убедить жертву, что кошмары нереальны, она им не поверит.

Система: Чтобы запустить Кошмарную Реальность в действие, требуется потратить два пункта Силы Воли, и она работает в течение всей сцены (хотя ее эффекты могут держаться и дольше; см. ниже). Если вампир пытается нанести жертве ранение, его игрок должен сделать бросок Манипулирование+Хитрость (сложность равна Восприятие+ Самоконтроль жертвы). Каждый успех наносит жертве один уровень повреждений; если игрок желает нанести меньше повреждений, он может указать максимальный объем урона перед броском кубиков. Этот эффект не может убить жертву по–настоящему (хотя жертва со слабым сердцем вполне способна умереть от испуга); жертва, «убитая» иллюзорной атакой, теряет сознание или впадает в торпор. Все ранения исчезают, как только жертва действительно поверит в то, что Кошмарная Реальность не нанесла ей настоящего вреда. Разумеется, подобное исцеление может потребовать немало времени или даже психологической терапии. Кошмарную силу Химерии не стоит недооценивать.

Помешательство

Уникальное наследие клана Малкавиан, Помешательство позволяет вампиру передавать безумие, фокусировать его и изливать в разумы окружающих. Хотя в былые ночи этой способностью владели преимущественно Малкавиане Шабаша, в последние годы она распространилась по всему клану. Некоторые Сородичи допускают, что это «заражение» может быть еще одним ходом в Джихаде; а некоторые вампиры, особенно склонные к паранойе, даже шепчутся, что Малкавиане являются предвестниками Последних Ночей.

Пользующийся Помешательством не обязательно должен быть сумасшедшим — по крайней мере, изначально — хотя безумие и обеспечивает определенным пониманием ключевых принципов этой Дисциплины. Мало кто из вампиров просит Малкавиан обучить их Помешательству, хотя Безумцы почти всегда рады «просветить» других. По сути, говорят, что невозможно постичь тайны Помешательства без того, чтобы в итоге не сойти с ума.

Как бы это ни было пугающе, но Помешательство, похоже, не насылает на своих жертв безумие как таковое. Вместо этого оно, по–видимому, катализирует сумасшествие, ломая двери в скрытые пределы разума и высвобождая все, что там находится. Малкавиане утверждают, что это потому что безумие является следующей ступенью в эволюции разума — необходимое продвижение, если вы собираетесь постичь истины вселенной. Таким образом, утверждают они,

оно присуще любому разуму и проявляется лишь у более высоко развитых образцов человеческого или вампирского мышления. Остальные Сородичи надеются, что Малкавиане ошибаются, но им сложно отвергнуть подобные мысли сразу, особенно потому что Помешательство с равным успехом действует и на вампиров, и на смертных…

• Страсть

Вампир может воздействовать на эмоции жертвы, или усилив их до яростного кипения, или притупив их до такой степени, что жертва становится полностью бесчувственной. Каинит не может выбирать, на какую эмоцию будет оказано воздействие; он может лишь усилить или притупить уже имеющиеся эмоции. Таким образом вампир способен превратить легкое раздражение в бешеную ярость или ослабить любовь до случайного интереса.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Эмпатия (сложность равна значению Человечности жертвы). Количеством успехов определяется длительность пребывания в состоянии измененных чувств. Эффекты этой способности могут включать в себя одно- или двух–пунктовое поднятие или снижение сложности бросков на безумие, Добродетелей, бросков на сопротивление воздействию Присутствия и т. д.

•• Преследование

Вампир может возбудить сенсорные центры в мозгу своей жертвы, заполнив ее чувства видениями, звуками, запахами или ощущениями, которых на самом деле нет. Образы, вне зависимости от вида чувств, на которые они воздействуют, будут лишь мимолетными «проблесками», еле уловимыми для жертвы. Вампир, применяющий Помешательство, не способен контролировать, что именно жертва будет чувствовать, но может выбрать, на какое из чувств будет оказано воздействие.

Эффекты «преследования» проявляются в основном, когда жертва пребывает в одиночестве, и по большей части ночью. Они могут облечься в форму подавляемых страхов жертвы, воспоминаний о проступках или любую иную, которую Рассказчик сочтет драматически уместной. Впрочем, эффекты никогда не бывают приятными и ненавязчивыми. Рассказчику при описании этих сенсорных впечатлений стоит дать волю своему воображению; жертва может чувствовать себя так, словно сходит с ума — или что с ума сходит мир.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает бросок Манипулирование+Хитрость (сложность равна Восприятие+Самоконтроль жертвы). Количество успехов определяет длительность сенсорных «посещений». Конкретные эффекты остаются на усмотрение Рассказчика, хотя особенно зловещие или мучительные видения определенно могут уменьшить запасы кубиков на один или два хода после появления.

••• Глаза Хаоса

Эта специфическая способность позволяет вампиру воспользоваться преимуществом причудливой мудрости, кроющейся в безумии. Он может исследовать «узоры» чужой души, извивы внутренней сущности вампира или даже случайные явления самой природы. При помощи этой способности Сородич может разглядеть даже самые глубоко запрятанные психозы или проникнуть в суть истинной натуры другого индивидуума. Владеющие этой способностью Малкавиане часто обладают знанием (или утверждают, будто обладают) о ходах и ответных действиях в великом Джихаде.

Система: Эта способность помимо прочего позволяет вампиру определить истинную Натуру индивидуума. Вампир концентрируется на один ход, затем игрок делает бросок Восприятие+Оккультизм. Сложность зависит от запутанности узора. Определение натуры незнакомца будет происходить со сложностью 9; шапочный знакомый — 8, старый друг — 6. Малкавиан также может прочитать послание, спрятанное в закодированном письме (сложность 7), или даже узреть вмешательство незримой руки в узоре из падающих листьев (сложность 6). Почти всюду может скрываться тайное озарение, неважно, насколько тривиальное и бессмысленное. Узоры присутствуют в большинстве вещей, но часто они настолько запутанны, что могут заворожить вампира на несколько часов, пока он будет пытаться понять «послание».

•••• Глас Безумия

Просто обратившись к своим жертвам вслух, Малкавиан может вызвать у них приступ слепой ярости или страха, заставив их позабыть о здравомыслии и разумности. Жертвы страдают от галлюцинаций, насылаемых демонами их подсознания, и пытаются убежать или уничтожить свой скрытый позор. Применение этой способности почти неизменно влечет за собой трагедию, хотя наславшие безумие Малкавиане часто утверждают, что они просто помогают людям действовать «в соответствии с их натурой». К несчастью для самого вампира, он очень серьезно рискует оказаться жертвой силы своего собственного голоса.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает бросок Манипулирование+Эмпатия (сложность 7). Воздействие оказывается на одну цель за каждый успех, но все потенциальные жертвы должны слышать голос вампира.

Попавшие под воздействие жертвы немедленно впадают в безумие или слепой страх, наподобие

Ротшрека. Сородичи или другие существа, способные впадать в безумие, например, люпины, могут сделать проверку на безумие или Ротшрек (Рассказчик решает, какое именно воздействие будет на них оказано) со сложностью +2 для сопротивления этому эффекту. Смертные попадают под воздействие автоматически и не помнят, что они делали во время безумия. Безумие или страх длится одну сцену, хотя вампиры и люпины могут проводить обычные проверки, чтобы выйти из него.

Вампир, применяющий Глас Безумия, при активации также должен сделать проверку на безумие или Ротшрек, хотя для него сложность сопротивления будет на 1 ниже обычной.

••••• Абсолютное Безумие

Вампир извлекает сумасшествие из самых укромных уголков разума жертвы, сконцентрировав его во всепоглощающую волну безумия. Эта способность приводила к гибельной кончине бесчисленных жертв, как смертных, так и вампиров.

Система: Для активации этой способности Малкавиан должен получить безраздельное внимание своей жертвы хотя бы на один полный ход. Игрок делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна Силе Воли жертвы). Если бросок успешен, жертва получает пять психозов по выбору Рассказчика. Количество успехов определяет длительность.

1 успех	Один ход
2 успеха	Одна ночь
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Один год

Доминирование

Эта Дисциплина связана с воздействием прямо на мысли и действия окружающих при помощи собственной силы воли вампира. Для применения Доминирования требуется, чтобы Сородич посмотрел в глаза жертве; таким образом, Дисциплину можно применять лишь на одно лицо единовременно. Степень полученного контроля зависит от того, какая именно из способностей используется.

Пусть и воистину могущественные, способности Доминирования весьма требовательны к точности применения. Команды необходимо отдавать вслух; в конце концов, прямой мысленный контакт — прерогатива Прорицания. Впрочем, некоторые простые приказы можно отдавать и жестами — скажем, вытянутый палец и выразительное движение, означающее «Иди!». Если индивидуум не понимает вампира (не говорит на том же языке, приказ лишен смысла, не получается расслышать слова), он не выполнит приказа, неважно, насколько могущественна сверхъестественная воля Сородича.

Неудивительно, что Сородичи, пользующиеся Доминированием, часто бывают своенравны, привыкнув контролировать окружающих еще при смертной жизни. Разумеется, вполне может быть, что именно это и привлекло к ним их сиров. В конце концов, кланы Джованни, Ласомбра, Тремер и Вентру, специализирующиеся в этой Дисциплине, считают сильную волю однозначным преимуществом. Из–за этой склонности к контролю, персонажи с высоким значением Доминирования могут быть неспособны тратить опыт на поднятие Способностей вроде Эмпатии.

• Приказ

Вампир встречается с жертвой взглядом и произносит команду из одного слова, которой требуется подчиниться немедленно. Приказ должен быть четким и простым — беги, кашляй, падай, зевай, прыгай, смейся, чихай, остановись, рыгай, преследуй. Если команда по сути своей сбивает с толку или двусмысленна, индивидуум может отзываться медленно и выполнять задачу плохо. Индивидууму нельзя приказать совершить нечто, способное причинить ему прямой вред, так что команда «умри» не сработает.

Команду можно скрыть внутри предложения, таким образом маскируя применение способности от окружающих. Для применения подобной уловки Сородич все так же должен смотреть жертве в глаза и в нужный момент слегка выделить ключевое слово. Бдительный наблюдатель — или даже жертва — может заметить ударение; однако, если только собеседник не обладает сверхъестественными способностями, индивидуум склонен объяснять произнесенное и последующее действие странным стечением обстоятельств.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна значению постоянной Силы Воли жертвы). Большее число успехов побуждают жертву действовать с большим рвением или более долгий период времени (продолжать бег равное количество ходов, впасть в приступ смеха, чихать без удержи).

•• Гипноз

При помощи этой способности вампир может устно внедрить ложную мысль или гипнотическое внушение в подсознание индивидуума. И Сородич, и его жертва не должны ни на что отвлекаться, поскольку, чтобы Гипноз подействовал, требуется интенсивная концентрация и точное формулирование. Вампир может активировать внушенную мысль немедленно или

указать стимул, который пробудит ее позднее. Жертва должна быть способна понимать вампира, и требуется смотреть в глаза, пока внедряется внушение.

Гипноз позволяет внедрять что угодно, от простых прямых указаний (отдать предмет), до сложных и многоступенчатых (вести записи о чьих–нибудь привычках и предоставить эти сведения в указанный срок). Индивидууму можно внедрить лишь одно внушение единовременно.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Лидерство (сложность равна постоянной Силе Воли жертвы). Количество успехов определяет, насколько хорошо внушение укореняется в подсознании индивидуума. Если вампир набирает один или два успеха, индивидуума невозможно принудить делать что–либо, кажущееся ему странным (он может выйти на улицу, но не склонен кудахтать, словно курица). При трех или четырех успехах приказ сработает, если только не подвергает индивидуума опасности. При пяти успехах или больше вампир может внушить практически любую команду.

Независимо от того, насколько сильна воля Сородича, его приказ не может принудить жертву нанести себе прямой вред или отказаться от своей глубинной Натуры. Таким образом, вампир, набравший пять успехов, может заставить 50–килограммового хлюпика напасть на 135–килограммового громилу, но не сможет принудить смертного выстрелить себе в голову.

Если вампир пытается загипнотизировать индивидуума, прежде чем тот выполнит ранее внушенный приказ, сравните количество полученных успехов с числом успехов, набранных при внедрении более раннего внушения. В подсознании жертвы укореняется тот приказ, при отдаче которого было набрано большее число успехов; второе внушение полностью стирается. Если количество успехов оказывается одинаковым, более новая команда замещает старую.

••• Забвение

Поймав взгляд индивидуума, вампир погружается в его воспоминания, забирая или преобразовывая их по собственной прихоти. Забвение не делает возможным телепатический контакт; Сородич действует скорее как гипнотизер, задавая направляющие вопросы и извлекая из индивидуума ответы. Степень изменения памяти зависит от того, чего вампир хочет. Он может изменить сознание индивидуума лишь слегка — что неплохо подходит для удаления воспоминаний о встрече жертвы с вампиром или даже о том, что ею питались — или полностью стереть всю память о прошлом жертвы.

Степень детализации внушаемого серьезно влияет на то, как хорошо укореняются воспоминания, поскольку подсознание жертвы сопротивляется изменениям, вносимым вампиром. Упрощенные или неполные ложные воспоминания («вы вчера ходили в кино.») разрушаются куда быстрее, чем те, где уделялось большее внимание деталям («вы вчера ходили на девятичасовой показ нового фильма Леонардо ДиКаприо. Вы подумывали о том, чтобы купить попкорн, но очередь была слишком длинной, поэтому вы прошли прямо в зал. Парочка рядом с вами продолжала шептаться во время фильма, пока кто–то другой не шикнул на них. Фильм вам в принципе понравился, но сюжет был довольно слабым. По окончании фильма вы чувствовали себя усталым. Поэтому вы отправились домой, немного посмотрели телевизор и отправились спать.»)

Даже при самом простом применении Забвение требует огромного умения и точности. Относительно просто продраться сквозь душу жертвы и убрать все воспоминания о предыдущей ночи, даже не зная, что индивидуум делал тем вечером. Однако подобные действия оставляют провал в сознании жертвы, дыру, которая может породить дальнейшие сопутствующие проблемы. Сородич может задать новые воспоминания, но подобная память редко обладает такой же степенью достоверности, как настоящие мысли индивидуума.

Таким образом эта способность не всегда полностью эффективна. Жертва может помнить, что её кусали, но считать, что это было нападение животного. Серьезные воспоминания могут возвращаться фрагментарно в виде снов, или при помощи сенсорных триггеров, вроде знакомого аромата или услышанной фразы. Однако даже в таком случае могут пройти месяцы и годы, прежде чем индивидуум восстановит достаточно утерянных воспоминаний, чтобы понять смысл фрагментов.

При помощи этой способности вампир также может почувствовать, что воспоминания индивидуума были изменены, и даже восстанавливать их, подобно тому, как гипнотизер вытаскивает подавленные разумом мысли. Однако Сородич не может использовать Забвение, чтобы восстанавливать собственные воспоминания, утраченные подобным образом.

Система: Игрок указывает, какой тип изменений он желает осуществить, затем делает бросок Сообразительность+Хитрость (сложность равна значению Силы Воли цели). Любой успех успокаивает жертву на время, которое требуется вампиру, чтобы провести изменение вербальными средствами, при условии, что вампир не предпринимает против жертвы агрессивных действий. Нижеприведенная таблица указывает степень допустимых изменений памяти индивидуума в зависимости от числа набранных успехов. Если количество полученных успехов не позволяет провести изменение, которое заявил персонаж, Рассказчик уменьшает степень итогового воздействия на разум жертвы.

1 успех	Можно стереть одно воспоминание; действует один день
2 успеха	Можно удалять воспоминания навсегда, но не изменять их
3 успеха	Можно слегка изменять память
4 успеха	Можно изменить или удалить из памяти целую сцену
5 успехов	Можно реконструировать целые периоды жизни индивидуума

Чтобы восстановить удаленные воспоминания или почувствовать ложные, значение Доминирования персонажа должно быть равно или выше значения Доминирования вампира, производившего изменения. В таком случае игрок должен сделать бросок Сообразительность+Эмпатия (сложность равна значению постоянной Силы Воли первого вампира) и набрать больше успехов, чем получил его предшественник.

••••Промывка Мозгов

При помощи продолжительных манипуляций вампир может сделать индивидуума более податливым воле Сородича. Со временем жертва становится крайне восприимчивой к влиянию вампира, одновременно становясь более устойчивой к разлагающему воздействию других бессмертных. Получить полный контроль над разумом индивидуума — непростое дело, на которое уходят недели или даже месяцы усилий.

Сородичи часто наполняют сознание своих слуг смутными шепотами и скрытыми побуждениями, таким образом обеспечивая верность этих смертных. Но порабощение умов обходится вампирам недешево. Слуги, задоминированные подобным образом, теряют большую часть своего энтузиазма и индивидуальности. Они выполняют приказы вампира совершенно буквально, редко выказывая инициативу или проявляя изобретательность. В конце концов подобные слуги становятся похожими на роботов или зомби.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Лидерство (сложность равна значению постоянной Силы Воли цели). Промывка Мозгов — продолжительное действие; Рассказчик втайне определяет количество требуемых успехов. Обычно нужно количество, равное значению Самоконтроля индивидуума помноженному на число от 5 до 10. Для жертв с более восприимчивыми Натурами может требоваться меньшее число успехов, а для своенравных Натур понадобится большая итоговая сумма. Проведена ли Промывка Мозгов успешно, персонаж может определить только по ходу отыгрыша.

Жертва может стать более покорной даже до того, как ей полностью промоют мозги. Как только вампир набирает половину необходимого количества успехов,

Сопротивление доминированию

Большинство жертв не может сопротивляться эффектам «Доминирования». Однако бывают ситуации, когда эта Дисциплина бессильна подчинить индивидуума.

• **Смертные:** Лишь редкие смертные могут надеяться сопротивляться Доминированию, сила их воли ничто по сравнению со сверхъестественным магнетизмом вампира. Однако бывают крайне сильные личности, которые, благодаря сильной религиозной вере, уникальному духовному дару или простой ментальной стойкости, способны вырваться из–под эффектов этой Дисциплины. Помимо этих редких разрозненных индивидуумов, избранные организации, вроде Инквизиции, знают определенные ритуалы, которые делают смертных невосприимчивыми. Лишь глупый вампир игнорирует потенциальную угрозу, которую представляют собой подобные человеческие существа.

• **Вампиры:** Невозможно задоминировать другого Сородича, чья кровь сильнее — поколение вампира должно быть равно или выше поколения цели, чтобы его способности подействовали.

• **Натура:** Натура персонажа может явственно повлиять на то, как легко действует на него Доминирование. Вампир способен контролировать индивидуумов, чьи Натуры по сути своей восприимчивы (Опекун, Дитя, Конформист) с немалой легкостью, а те, чьи Натуры свидетельствуют о большой внутренней силе (Браво, Директор, Бунтарь) могут стать куда большей проблемой. Рассказчик может снизить сложность или количество успехов на 1 или 2, когда игрок делает бросок против индивидуумов со «слабыми» Натурами, или схожим образом поднять их, когда игрок делает бросок против «сильных» Натур. С другой стороны, «сильные» Натуры куда проще убедить предпринять агрессивное действие — например, убедить Бунтаря выступить против Князя куда проще, чем склонить к этому же Конформиста. В итоге решение по этому поводу должен выносить Рассказчик.

• **Провалы:** Если бросок Доминирования провален, цель становится невосприимчивой к дальнейшим попыткам этого же вампира до конца истории.

Рассказчик может установить более низкую сложность для последующих применений Доминирования. После проведенной промывки жертва настолько глубоко попадает под власть вампира, что Сородичу даже не требуется смотреть ей в глаза и вообще находиться рядом, чтобы полностью ее контролировать. Индивидуум делает в точности то, что ему велят, до тех пор, пока хозяин способен общаться с ним вербально. Не требуется никакого броска на отдачу приказа, разве что индивидуум совершенно изолирован от вампира (находится в другом помещении, говорит по телефону). Даже если бросок отдачи команды неудачен, жертва по–прежнему склонна выполнять часть услышанного приказа.

После того, как индивидуума полностью обработали, другим Сородичам намного сложнее его Доминировать. Промывка Мозгов поднимает сложность для чужого Доминирования на два (до максимум 10).

Можно, пусть это и сложно, снять промывку мозгов. Индивидуума нужно полностью разлучить с вампиром, у которого он находится в рабстве. Длительность этого периода разлуки варьируется в зависимости от индивидуума, но Рассказик может установить срок в шесть месяцев минус число недель, равное значению Силы Воли индивидуума (таким образом жертва с Силой Воли 5 должна не видеться с вампиром чуть меньше пяти месяцев). Во время этого периода индивидуум медленно восстанавливает свою личность, хотя и может по–прежнему впадать в долгие приступы апатии. Если вампир встречается с жертвой до того, как срок истечет, со стороны вампира хватает одного успешного броска Обаяние+Лидерство (сложность равна Силе Воли жертвы), чтобы полностью восстановить господство.

Если индивидуум проводит требуемый период времени без вмешательства своего хозяина, жертва восстанавливает свою прежнюю личность. Но даже в таком случае вампиру будет куда проще вновь провести промывку мозгов, чем в первый раз, поскольку индивидуум отныне навеки предрасположен попадать под ментальный контроль Сородича. Для новой попытки нужна половина общего количества успехов, потребовавшихся для предыдущей промывки мозгов.

••••• Одержимость

На этом уровне Доминирования сила духа Сородича настолько велика, что может полностью вытеснять сознание смертного индивидуума. Говорить не обязательно, но вампир должен поймать взгляд жертвы. Во время духовного противоборства противники смотрят друг другу в глаза.

После того, как Сородич сокрушит разум индивидуума, вампир перемещает свое сознание в тело жертвы и управляет им так же легко, как пользуется и своим собственным. Смертный во время одержимости впадает в ментальное оцепенение. Он осознает происходящее лишь искаженно, словно во сне. В

свою очередь, разум вампира всецело сосредотачивается на управлении смертным индивидуумом. Его бессмертное тело лежит в торпороподобном состоянии, не способное препятствовать никаким предпринимаемым против него действиям.

Вампиры не могут таим образом вселяться друг в друга, поскольку разум даже самого слабого Сородича достаточно силен, чтобы сопротивляться настолько откровенному ментальному порабощению. Лишь при помощи уз крови один вампир может настолько полно контролировать другого.

Система: Прежде чем вселиться в жертву, вампир должен полностью лишить ее Силы Воли. Игрок тратит пункт Силы Воли, затем делает бросок Обаяние+Запугивание, а жертва кидает Силу Воли в броске сопротивления (сложность 7 для обоих). За каждый успех, который вампир получает по вычету суммы успехов жертвы, жертва теряет пункт временной Силы Воли. Каждый успех, который жертва получает после вычета суммы успехов вампира, добавляет один кубик к ее броску в следующий ход. Обычно это лишь вопрос времени, когда жертва падёт под напором вампира. Только если агрессор провалит бросок, его жертва сможет избежать своей судьбы, поскольку это сделает жертву навсегда неуязвимой для любых последующих попыток Доминирования данным вампиром.

Когда жертва лишается всей своей временной Силы Воли, ее разум распахивается перед вампиром. Вампир делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность 7), чтобы определить, насколько полный контроль над смертной оболочкой он получит. Наподобие способности Анимализма Слияние Дух», многочисленные успехи позволяют персонажу применять некоторые ментальные Дисциплины, указанные в нижеследующей таблице.

1 успех	Нельзя применять Дисциплины
2 успеха	Можно применять Прорицание
3 успеха	Можно также применять Доминирование, Присутствие
4 успеха	Можно также применять Химерию, Помешательство
5 успехов	Можно также применять Некромантию, Тауматургию

Вселившись в смертного, персонаж может отдаляться от собственного тела так далеко, как только способен. Вампир может даже выйти на улицу днем, пусть и в теле смертного. Однако собственно тело вампира при этом должно бодрствовать, для чего необходим успешный бросок сопротивления сну. Если вампир покидает смертную оболочку (по собственному желанию, если его тело засыпает, из–за сверхъестественного изгнания, после получения серьезного ранения), его сознание мгновенно возвращается в его физическую оболочку.

Освободившись от одержимости, смертный восстанавливает ментальный контроль над собой. Это может произойти мгновенно, или жертва может лежать в коме несколько дней, пока ее душа не смирится с насилием.

Вампир во время захвата тела чувствует все, что ощущает смертное тело, от удовольствия до боли. Вообще–то, любой урон, получаемый телом жертвы, также обрушивается и на тело персонажа (хотя Сородич и может поглощать повреждения как обычно). Если смертный умирает прежде чем вампир успевает покинуть тело, собственное тело персонажа впадает в торпор. Вероятно, это симпатический ответ на тяжелую травму смерти, хотя некоторые Сородичи полагают, что душу вампира в этот момент уносит прочь, и ей требуется найти дорогу обратно в тело.

Сородич может оставаться в теле смертного, даже если его собственное обездвиженное тело уничтожено, хотя подобное жалкое существо вряд ли протянет долго. С каждым рассветом вампир должен делать бросок Смелости (сложность 8), или окажется исторгнут из тела. Изгнанный из смертного тела, вампир низвергается на астральный план, его душа оказывается навеки затеряна в мире духов. Точно также нельзя «заново дать Становление» вампиру, запертому в теле смертного; если подобному существу дают Становление, оно просто встречает Окончательную Смерть.

Стойкость

Все вампиры обладают сверхъестественной живучестью, благодаря которой большинство обычных повреждений не имеют особого значения. Стойкость дарует устойчивость и жизнестойкость, далеко превосходящую даже обычную вампирскую выносливость. Сородич, владеющий этой способностью, игнорирует даже самые могучие удары и почти не почувствует града пуль. Эта Дисциплина также помогает защититься от источников повреждений, которых страшатся и вампиры, таких, как солнечный свет, огонь и падения с большой высоты.

Гангрел, Равнос и Вентру владеют этой могущественной способностью. Гангрел любят Стойкость по вполне понятным причинам, а Равнос и в особенности Вентру наслаждаются психологическими эффектами дисциплины. Нередко Вентру выдерживает «смертельный» удар, оставляя противнику время, которого хватает ровно на то, чтобы засечь улыбку вампира, прежде чем Вентру прикончит потрясенную жертву.

Система: Значение Стойкости персонажа прибавляется к его Выносливости для целей поглощения обычного урона (ударного и летального). Персонаж, владеющий этой Дисциплиной, может также использовать свои точки в Стойкости для поглощения непоглощаемого урона (Сородичи обычно не могут поглощать повреждения от укусов вампиров, когтей оборотней, магических эффектов, огня, солнечного света или обширных физических травм). Таким образом у вампира со Стойкостью 3 есть три кубика на поглощение непоглощаемого урона.

Дальнейшие детали о поглощении и повреждениях см. в Главе Шестой.

Некромантия

Некромантия — это одновременно и Дисциплина, и наука магического постижения, всецело посвященная повелеванию душами мертвых. Она в некотором роде схожа с Тауматургией — в том, что, вместо того, чтобы быть линейной прогрессией способностей, Некромантия состоит из отдельных «путей» и сопутствующих «ритуалов». Опытные и могущественные вампиры–некроманты могут живые — тела. Не стоит и говорить, что изучение Некромантии не слишком широко распространено среди Сородичей, и практикующих её — в основном представителей Джованни — по мере возможностей избегают или игнорируют.

В ходе столетий появились различные ответвления вампирской Некромантии, породив три отдельных пути некромантической магии, доступной каинитам. Все некроманты вначале изучают так называемый Путь Склепа, а затем их исследования простираются на Путь Кости или Путь Праха, если позволяют время и возможности. Путь Склепа всегда считается «первичным» путем персонажа; он растет автоматически, одновременно с общим поднятием значения Некромантии персонажа. Путь Кости и Путь Склепа нужно приобретать отдельно, за соответствующую цену в очках опыта, которую полагается платить за вторичные пути.

Как и Тауматургия, Некромантия тоже породила ряд различных ритуалов. Пусть они и не оказывают столь мгновенного эффекта, как базовые способности Некромантии, некромантические ритуалы могут производить впечатляющие долговременные эффекты. Неудивительно, что элементами ритуалов Некромантии являются вещи вроде давно захороненных трупов, руки повешенных и так да-

ограничивает частоту применения некромантических ритуалов, давая возможность другим Сородичам, образно говоря, вздохнуть с облегчением.

Система: Некромант—Каинит должен вначале освоить хотя бы три уровня Пути Склеп, прежде чем сможет изучить свой первый уровень или Пути Кости, или Пути Праха. Затем он должен полностью освоить Путь Склепа (все пять уровней), прежде чем сможет получить какие–либо знания в третьем пути.

Как и в случае с Тауматургией, освоение первичного пути (в данном случае, Пути Склепа) обходится в стандартное количество очков опыта, а изучение вторичного пути Некромантии влечёт за собой дополнительную трату опыта. Поскольку наука Некромантии не столь строга, как Тауматургия, броски, требуемые для применения способностей Некромантии, могут разниться для разных путей и даже в рамках отдельного пути.

Характеристики призраков вы можете найти в Главе Девятой.

Путь Склепа

• Прозрение

Эта способность позволяет некроманту заглянуть в глаза трупа и увидеть в них отражение последнего, что видел умерший. Видение появляется лишь в глазах трупа и не видно никому, кроме некроманта, применяющего Прозрение.

Система: Для применения этой способности нужен бросок Восприятие+ Оккультизм (для некогда живых существ сложность 8, для не–живых, вроде вампиров, 10), когда вампир заглядывает в глаза цели. Количество успехов в броске определяет четкость видения; провал демонстрирует некроманту его собственную Окончательную Смерть, что может привести к Ротшерку.

Эту способность нельзя использовать на телах вампиров, достигших Голконды, или на телах, которые уже затронуты серьезным разложением.

1 успех	Общее ощущение момента смерти субъекта
2 успеха	Четкий образ момента смерти субъекта и предшествовавших ей секунд
3 успеха	Четкий, сопровождаемый звуком образ минут, предшествовавших смерти
4 успеха	Четкий, сопровождаемый звуком образ получаса перед кончиной субъекта
5 успехов	Полное сенсорное восприятие часа, предшествовавшего смерти субъекта

•• Призыв Души

Способность Призыв Души позволяет некроманту вызвать призрака из Подземного Мира, пусть и лишь для разговора. Чтобы сделать это, Джованни должен выполнить следующие условия:

— Некромант должен знать имя указанного призрака, хотя будет вполне достаточно и образа призрака, полученного с помощью Психометрии.

— Поблизости должен находиться какой–нибудь объект, с которым призрак имел дело при жизни. Если объект имеет для призрака большое значение, шансы на успешный призыв духа резко увеличиваются (-2 к сложности). Примечание: этот бонус относится ко всем способностям Пути Склепа.

Некоторые виды призраков с помощью этой способности призвать нельзя. Вампиры, которые до своей Окончательной Смерти достигли Голконды, или были диаблеризированы, неподвластны этому призыву. Точно так же, нельзя призвать многих духов мёртвых — они уничтожены, не способны вернуться в мир живых или затеряны в вечных штормах Подземного Мира.

Система: Для применения Призыва Души игрок вампира должен сделать бросок Восприятие+Оккультизм (сложность 7, или Сила Воли призрака, если она известна Рассказчику). Количество успехов в броске определяет легкость управления призванным духом и то, как долго призрак сможет пребывать рядом с вызвавшим его. Призванные духи видны и слышны призвавшему их вампиру, и остаются таковыми, пока время вызова не истечёт. Привидения, которые желают, чтобы их призвали, могут появиться и по собственной воле.

За каждый вопрос, что вампир задает призванному духу, Рассказчик должен сделать бросок одного кубика за каждый успех в призыве. Необходим хотя бы один успех в этом втором броске (сложность 6), чтобы удержать призрака достаточно долго, чтобы он успел ответить на вопрос.

Если вампир проваливает бросок призыва, он вызывает злого духа (называемого спектром), который немедленно принимается изводить того, кто его призвал.

••• Принуждение Души

С помощью этой способности вампир может на некоторое время принудить призрака подчиняться своим приказам. Принуждение — рискованное предприятие и, при неправильном использовании, может подвергнуть опасности как вампира, так и призрака.

Система: Чтобы подчинить призрака, вампир вначале должен успешно призвать его. Прежде чем призрак покинет область, вампир должен сделать бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Призрак может тратить Пафос (призрачный эквивалент крови; считайте, что запас у всех призраков равен 7 или смотрите девятую главу) для сопротивления принуждению; каждый потраченный пункт аннулирует один из успехов вампира. Вампир может предпринимать многократные попытки подчинения призрака в ходе одного и того же призыва.

За каждый успех, полученный в броске Манипулирование+Оккультизм, некромант получает всё большую степень контроля над призраком. Руководствуйтесь следующей схемой:

Неудача: Принуждение вызова завершается, и призрак волен уйти. Многие призраки перед уходом пользуются возможностью напасть на своих неудавшихся хозяев.

Один успех: Призрак должен оставаться рядом с некромантом и воздерживаться от нападения на каких–либо существ без согласия вампира.

Два успеха: Призрак вынужден оставаться и честно отвечать на вопросы, но вопросы лучше формулировать тщательно.

Три успеха: Призрак вынужден оставаться и честно отвечать на вопросы, без уверток или недоговорок.

Четыре успеха: Призрак вынужден оставаться и честно отвечать на задаваемые вопросы. Он также вынужден выполнять любые поручения, назначаемые новым хозяином, хотя подчиняется лишь букве приказа, а не духу.

Пять успехов: Призрак пленён и подчиняется духу приказов вампира, выполняя их на пределе своих возможностей.

Принуждение удерживает призрака на один час за каждый набранный успех. Если вампир желает, он может потратить пункт временной Силы Воли, чтобы удержать призрака в подчинении на одну дополнительную ночь. Потратив пункт постоянной Силы Воли, вампир подчиняет себе духа на год и один день.

••••Вселение

Вселение прикрепляет вызванного духа к определенному месту или, в чрезвычайных случаях, к объекту. Привидение не может покинуть область, к которой его привязал некромант, не рискуя самоуничтожиться. Призрак, пытающийся покинуть область привязки, должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 10, необходимо два успеха) или получить два уровня непоглощаемого урона;

если у призрака заканчиваются уровни здоровья, его затягивает глубоко в Подземный Мир, где он будет уничтожен.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы, если она сопротивляется; в противном случае — 4). Каждый успех на одну ночь привязывает призрака к определенному месту по выбору некроманта; при трате пункта Силы Воли это превращается в неделю. Трата пункта постоянной Силы Воли увеличивает период до года.

•••••Мучение

С помощью именно этой способности старые Джованни принуждают подчинённых призраков вести себя хорошо — или познакомятся с наказанием. Мучение позволяет некроманту ударить привидение так, словно он сам находится в мире мертвых, нанося повреждения эктоплазмической форме призрака. Однако сам вампир остается в материальном мире, и призрак не может ударить его в ответ.

Система: Игрок делает бросок Выносливость+Эмпатия (сложность равна Силе Воли призрака), а вампир делает движение, чтобы «коснуться» привидения. Каждый успех наносит призраку один уровень летальных повреждений. Если призрак потеряет все уровни здоровья, он немедленно исчезает, чтобы оказаться у врат некоего кошмарного царства. Привидения, «уничтоженные» подобным образом, не могут вновь появиться рядом с материальным миром по меньшей мере один месяц.

Путь Кости

Путь Кости имеет дело в основном с трупами и методами, с помощью которых души мертвых можно возвращать в мир живых — временно или нет.

•Судороги

Судороги позволяют некроманту заставить плоть трупа один раз дернуться. Рука может внезапно взметнуться вверх, труп может сесть, или глаза мертвеца могу внезапно распахнуться. Не стоит и говорить, что подобные вещи способны оставить неизгладимое впечатление на людей, которые не ожидают, что усопший родственник перевернется в гробу.

Система: Чтобы применить Судороги, некромант тратит один пункт крови, а игрок делает бросок Ловкость+Оккультизм (сложность 6). Чем больше получено успехов, тем более сложное действие сможет предпринять труп. Один успех делает возможным короткое движение, вроде подергивания, а пять позволяют вампиру задать конкретные условия, при которых тело оживет («Я хочу, чтобы в следующий раз, когда кто–нибудь войдет в помещение, труп сел и открыл глаза».) Ни при каких условиях Судороги не могут вынудить мертвое тело атаковать или нанести повреждения.

••Мётлы Ученика

С помощью Мётел Ученика некромант может заставить мертвое тело встать и выполнить простое действие. Например, тело можно отрядить переносить тяжелые предметы, копать, или просто шаркать из угла в угол. Оживленные подобным образом трупы не атакуют и не защищают себя при столкновении, а вместо этого пытаются выполнять полученные указания, пока их не покинет жизнь. Обычно, чтобы уничтожить тело, оживлённое подобным образом, необходимо расчленение, огонь или нечто схожее.

Система: Все, что требуется для оживления трупов с помощью Мётел Ученика, это бросок Сообразительность+Оккультизм (сложность 7) и трата пункта крови и пункта Силы Воли. Количество оживленных трупов равно числу набранных успехов. Затем некромант должен огласить задание, которое он назначает зомби. Трупы тут же отправляются работать, пока не выполнят задачу (и в этот момент они падают) или пока что–нибудь (в том числе и время) не уничтожит их.

Тела, пробуждённые с помощью этого эффекта, продолжают разлагаться, пусть и с куда меньшей скоростью, чем обычно.

•••Шаркающие Орды

Шаркающие Орды создают именно то, о чём вы и подумали: ожившие трупы, способные атаковать, пусть и не слишком хорошо и не очень быстро. Единожды пробужденные этим эффектом, трупы ждут — годами, если потребуется — чтобы выполнить полученную команду. Приказ может заключаться в том, чтобы защищать определённое место или просто немедленно атаковать, но он будет выполняться до тех пор, пока последнее из разлагающихся чудовищ не окажется уничтожено.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли, а затем — один пункт крови за каждый труп, оживляемый некромантом. После этого игрок должен сделать успешный бросок Сообразительность+Оккультизм (сложность 8); каждый успех позволяет вампиру поднять еще один труп из могилы. Каждый зомби (за неимением лучшего термина) может выполнять одну простую команду, вроде «Оставайся здесь и защищай это кладбище от незваных гостей», иди «Убей их!»

Примечание: Зомби, созданные с помощью «Шаркающих Орд», если требуется, будут ждать вечно,

чтобы выполнить свою задачу. Задолго после того, как плоть опадет с мистически оживленных костей, зомби будут ждать… и ждать… и ждать — по–прежнему способные выполнять свою задачу.

•••• Похищение Душ

Эта способность воздействует на живых, а не на мёртвых. Однако она временно превращает живую душу в разновидность призрака, поскольку позволяет некроманту извлечь душу из живого — или вампирского — тела. Смертный, исторгнутый из собственного тела, становится призраком, обладающим единственной связью с материальным миром: своим опустошённым телом.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли, а затем делает состязательный бросок своей Силы Воли против Силы Воли выбранной жертвы (сложность 6). Успехи обозначают количество часов, в течение которых изначальная душа изгоняется из своего обиталища. Тело продолжает существование само по себе, но пребывает в неподвижности.

Эту способность можно использовать, чтобы создавать подходящих носителей для Дьявольской Одержимости.

••••• Дьявольская Одержимость

Дьявольская Одержимость позволяет вампиру поместить душу в недавно умершее тело и заселить его на время действия эффекта. Это не делает оживший труп ничем иным, кроме как ожившим трупом, и этот труп безвозвратно сгниет через неделю, но он обеспечивает призрака или вольно скитающуюся душу (скажем, принадлежащую вампиру, использующему Духовную Проекцию) временным пристанищем в материальном мире.

Система: Указанное тело должно быть мертвым не более 30 минут, и новый жилец должен быть согласен вселиться туда — призрака или астральную форму нельзя насильно поместить в новую оболочку. Разумеется, большинство призраков с радостью ухватятся за такую возможность, но это другой вопрос. Если вампир, по какой–то причине, желает поместить душу в тело другого вампира (прежде чем тот рассыплется в прах), некромант должен набрать пять успехов в противопоставляемом броске Силы Воли против изначального владельца тела. В противном случае непрошенному гостю будет отказано во вторжении.

Примечание: Душа может использовать любые физические способности (Уклонение, Драка, Могущество), которыми владеет его новое обиталище, и любыми ментальными способностями (Компьютеры, Право, Присутствие), которыми она обладает в своем текущем существовании. Она не может пользоваться физическими способностями своего прежнего облика или ментальными способностями нового.

Характеристики зомби

Трупы, оживленные некромантом с помощью Пути Кости, обладают Силой 3, Ловкостью 2, Выносливостью 4, Дракой 2, и всегда предпринимают действие последними за ход (если только не возникает благоприятствующих обстоятельств). У них нет пунктов Силы Воли, которые можно тратить, но сопротивляются атакам они так, словно обладают Силой Воли 10. Все Ментальные и Социальные значения оживлённых трупов равны нолю, и зомби никогда не пытаются уклоняться. Запасы кубиков зомби не зависят от полученных повреждений, за исключением нанесённых огнём или когтями и клыками сверхъестественных существ. У большинства зомби 10 уровней здоровья, но они не способны исцелять полученный урон.

Путь Праха

Путь Праха позволяет некроманту заглядывать в земли мертвых и даже воздействовать на то, что там находится. Из трёх Путей Некромантии Путь Праха является самым рискованным в изучении, поскольку многие из видов применения Пути делают некроманта более уязвимым для призраков.

• Взгляд за Саван

Взгляд за Саван позволяет некроманту заглядывать за Покров, мистический барьер, отделяющий мир живых от Подземного Мира. Применив эту способность, вампир может видеть призрачные сооружения или предметы, пейзаж так называемых Земель Теней, и даже самих призраков. Однако существует шанс, что наблюдаемый призрак заметит, что вампир вдруг уставился на него, что может привести к пренеприятным последствиям.

Система: Простой бросок Восприятие+Бдительность (сложность 7) позволяет Некроманту применить Взгляд за Саван. Эффект действует одну сцену.

•• Мертвые Языки

Если Взгляд за Саван помогает некроманту видеть призраков, то Мертвые Языки позволяют ему без усилий разговаривать с ними. Применив Мертвые Языки, вампир может беседовать с обитателями призрачного Подземного Мира, не тратя кровь и не заставляя призраков прикладывать какие–либо усилия.

Система: Применение Мертвых Языков требует броска Восприятие+Оккультизм (сложность 6) и траты пункта Силы Воли. Эта способность также дарует эффекты Взгляда за Саван, чтобы вампир мог видеть с кем, или с чем он общается.

•••Мертвая Рука

Наподобие способности Мучение Пути Склепа, Мёртвая Рука позволяет некроманту протянуться за покров и воздействовать на находящийся там объект так, словно он пребывает в реальном мире. Для некроманта, применяющего эту способность, призраки материальны, и их можно атаковать. Кроме того, некромант может подбирать призрачные предметы, подниматься по призрачным строениям (наблюдателям в материальном мире может казаться, что он идет вверх по воздуху!) и в целом существует в обоих мирах. С другой стороны, некромант, применяющий Мертвую Руку» вполне материален для обитателей Подземного Мира — и для любого имеющегося у них оружия.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 7), чтобы активировать Мертвую Руку. На каждую сцену, в течение которой вампир желает поддерживать контакт с Подземным Миром, он должен тратить пункт крови.

••••Ex Nihilo

Ex Nihilo позволяет некроманту физический войти в Подземный Мир. Находясь в землях мертвых, вампир по сути является необычайно плотным призраком. Он сохраняет свое обычное количество уровней здоровья, но его можно ранить лишь тем, что наносит призракам непоглощаемые повреждения (оружие, выкованное из душ, некоторые способности призраков и т. д.). Вампир, физически пребывающий в Подземном Мире, может проходить сквозь материальные объекты (потратив один уровень здоровья) и оставаться таким образом «бестелесным» на количество ходов, равное значению своей Выносливости. С другой стороны, вампиры, находящиеся в Подземном Мире, подвержены всем опасностям земли мертвых, в том числе и полному уничтожению. Вампир, убитый в землях смерти, исчезает навсегда, и до него не смогут добраться даже некроманты.

Система: Применение Ex Nihilo обходится некроманту ужасающе дорого. Чтобы активировать способность, вампир вначале должен нарисовать дверной проём мелом или кровью на любой подходящей поверхности. (Примечание: двери можно рисовать загодя, конкретно для этой цели.) Затем

игроку надо потратить два пункта Силы Воли и два пункта крови и сделать бросок Выносливость+Оккультизм (сложность 8), когда вампир пытается физически открыть нарисованную дверь. Если бросок успешен, дверь открывается, и вампир проходит сквозь нее в Подземный Мир.

Когда вампир желает вернуться в реальный мир, ему нужно всего лишь сконцентрироваться (а игрок тратит еще один пункт Силы Воли и делает бросок Выносливость+Оккультизм, сложность 6). По усмотрению Рассказчика, вампиру, который слишком глубоко погрузился в Подземный Мир, понадобиться вернуться в место, достаточно близкое к землям живых, чтобы пересечь границу. Вампиры, слишком далеко зашедшие в земли мертвых, могут оказаться там заперты навеки.

Вампиры в Подземном Мире не могут питаться призраками; единственная их пища — это принесённая с собой кровь.

••••• Власть над Саваном

Пусть название слегка и преувеличивает, Власть над Саваном — это способность управлять завесой между мирами живых и мертвых. Таким образом некромант может облегчить работу призракам, состоящим у него на службе, или сделать почти невозможным для призраков контакт с материальным миром.

Система: Чтобы задействовать Власть над Саваном, некромант тратит два пункта Силы Воли, затем объявляет, хочет ли он усилить или ослабить Саван. После этого игрок делает бросок Силы Воли (сложность 9). Каждый успех в броске увеличивает или снижает сложность действий всех находящихся поблизости призраков на единицу, до максимума 10 или минимума 3. Покров затем восстанавливает свое нормальное значение со скоростью один пункт в час.

Ритуалы Некромантии

Ритуалы Некромантии — это дикая мешанина. Некоторые напрямую связаны с путями; другим, похоже, научили сами призраки, по какой бы то ни было странной причине. Все начинающие некроманты получают один ритуал первого уровня, но все остальные изученные ритуалы должны быть получены в ходе игры. Во всех прочих отношениях ритуалы некромантии идентичны ритуалам Тауматургии и им учатся схожим образом, однако эти два вида ритуалов ни в коем случае не являются совместимыми.

Система: Время наложения ритуалов некромантии очень широко варьируется; подробности смотрите в описаниях. Игрок делает бросок Интеллект+Оккультизм (сложность 3 + уровень ритуала, до максимума 9); успех означает, что ритуал проходит должным образом, неудача не приводит ни к какому эффекту, а провал означает, что определенные «силы» замечают заклинателя, и как правило причиняя ему вред.

Зов Голодных Мертвецов (Ритуал Первого Уровня)

Для проведения Зова Голодных Мертвецов требуется лишь 10 минут и волос с головы цели. Пиком ритуала является сжигание волоса в пламени черной свечи, после чего цель обретает способность слышать обрывки разговоров из–за Савана. Если цель не подготовлена, голоса доносятся непонятной смесью воя и непостижимых требований; жертва не способна вычленить что–либо внятное и вполне может сойти с ума.

Глаза Могилы (Ритуал Второго Уровня)

Этот ритуал, проведение которого занимает два часа, приводит к тому, что цель в течение недели переживает периодические видения собственной смерти. Видения обрушиваются без предупреждения, а их продолжительность — до одной минуты. Наложивший ритуал не имеет понятия, в чем заключаются видения — он знает лишь то, что жертва видит их. Всякий раз, узрев видение, жертва должна сделать бросок на Храбрость (сложность 7), или же удариться в бессмысленную панику. Видения, приходящие случайным образом, могут также мешать действиям вроде вождения машины, стрельбы и т. д.

Для ритуала Глаз Могилы требуется щепотка земли со свежей могилы.

Ритуал Раскопанных Оков (Ритуал Третьего Уровня)

Для этого ритуала требуется, чтобы у некроманта была костяшка пальца скелета конкретного призрака, который ему нужен. После проведения ритуала костяшка настраивается на нечто, жизненно важное для призрака, и обладание этим предметом позволяет некроманту куда легче применять Путь Склепа. Большинство некромантов берут настроенную костяшку и подвешивают ее на нитку, позволяя ей служить сверхъестественным компасом, и следуют за ее указаниями до желаемого особого предмета.

На правильное проведение ритуала Раскопанных Оков уходит три часа. Требуется также имя выбранного призрака и уже упомянутая костяшка,

а еще обломок, отколотый от могильного камня или иного памятника (не обязательно памятника бывшему владельцу костяшки). В ходе ритуала камень рассыпается в пыль, которой затем осыпается костяшка пальца.

Прикосновение Трупа (Ритуал Четвертого Уровня)

Зачитывая заклинания в течение трех часов и расплавив восковую куклу, похожую на жертву, некромант превращает смертную жертву в похожую на труп пародию на себя саму. Когда кукла полностью утрачивает изначальную форму, жертва становится холодной, выступает холодный пот. Ее пульс становится слабым и неровным, плоть — мертвенно–бледной. Во всех значениях и смыслах она становится разумным подобием ходячего мертвеца. Не стоит и говорить, что это может иметь крайне неблагоприятные эффекты в социальных ситуациях (+2 к сложности всех социальных бросков). Эффекты ритуала рассеиваются, лишь когда воску куклы позволят вновь застыть. Если воску позволяют выкипеть, заклятие разрушается.

Хватка Призрачного (Ритуал Пятого Уровня)

Этот ритуал, для проведения которого требуется шесть часов заклинательства, позволяет некроманту перенести объект из Подземного Мира в мир реальный. Однако все не так просто — призрак может и возражать против кражи своей собственности и нанести ответный удар. Кроме того, взятый объект необходимо заменить материальным предметом приблизительно равной массы, в противном случае цель ритуала возвращается к своему прежнему, призрачному существованию.

Объекты, взятые из Подземного Мира, обычно истаивают приблизительно через год. Подобным образом можно возвратить лишь объекты, недавно уничтоженные в реальном мире (призраки называют их «реликвиями»). Артефакты, созданные самими призраками, совершенно не предназначены для существования вне Подземного Мира и исчезают при соприкосновении с миром живых.

Затемнение

Эта сверхъестественная способность позволяет Сородичу скрыть себя от чужого взгляда. Просто пожелав стать незаметным, вампир может исчезнуть, даже на виду у целой толпы. Бессмертный не становится по–настоящему невидимым; он просто внушает всем смотрящим мысль о том, что исчез. Другие способы использования Затемнения связаны с изменением внешности Сородича и сокрытием других людей или объектов.

Если только сам вампир намеренно не делает себя видимым, он может оставаться незаметным бесконечно. На высоких уровнях Затемнения вампир может исчезать из вида настолько ловко, что стоящие рядом даже не поймут, где же он «ушел».

В большинстве случаев немногие из смертных или сверхъестественных существ способны проникнуть сквозь маскирующую завесу Затемнения. Животные, действуя скорее на инстинктивном уровне, часто чувствуют (и боятся) вампира, даже если не могут засечь его обычными чувствами. Дети и иные невинные создания, которым чужд обман, также могут быть способны проникнуть сквозь маскировку, по усмотрению Рассказчика.

Дисциплина Прорицание позволяет Сородичу видеть сквозь Затемнение. Хотя результат и не гарантирован; подробности смотрите во врезке «Узреть Незримое».

Поскольку Затемнение воздействует на разум наблюдателя, Сородичи не могут использовать эту Дисциплину, чтобы скрыть свое присутствие от технических устройств. Видеозаписи и фотографии честно зафиксируют облик вампира. Однако даже в таком случае способность Затемнения воздействовать на разум настолько сильна, что тот, кто пользуется записывающим устройством, не увидит изображения бессмертного до тех пор, пока не просмотрит запись позже, и даже тогда это не обязательно.

Несколько кланов — Ассамиты, Последователи Сета, Малкавиан, Носферату — пользуются этой дисциплиной, но она остается отличительной особенностью Носферату. Часть старших Сородичей полагают, что Каин — или, возможно, Лилит — одарили клан этой способностью, чтобы компенсировать жуткие физические уродства, от которых страдают его члены.

Большинство способностей Затемнения действуют одну сцену или около того, или до тех пор, пока вампир не перестанет поддерживать их. Будучи активированными, эти эффекты требуют совсем незначительных ментальных усилий для поддержания.

• Покров Тени

На этом уровне вампир должен полагаться на окружающие тени и укрытия, которые помогают ему скрыть свое присутствие. Он проходит в укромное, затенённое место и делает себя недоступным для обычного зрения. Вампир остается незаметным, пока стоит тихо, неподвижно, в укрытии (за занавеской, кустом, дверной рамой, фонарным столбом, в переулке) и не под прямым освещением. Маскировка бессмертного рассеивается, если он двигается, атакует или попадает под прямой

свет. Кроме того, обман вампира не выдержит и рассеется под сосредоточенным наблюдением.

Система: Броска не требуется, персонаж должен просто выполнять вышеперечисленные условия. До тех пор, пока он стоит тихо и неподвижно, практически никто, кроме другого Сородича с высоким значением Прорицания, не заметит его.

••Незримое Присутствие

С опытом вампир обретает способность передвигаться, оставаясь незамеченным. Тени словно шевелятся, чтобы укрыть его, а окружающие автоматически отводят взгляд при его приближении. Люди неосознанно двигаются так, чтобы избежать соприкосновения со скрытым существом; те, чья воля слаба, могут даже убегать из района, где их тревожит непонятный страх. Вампир остается незамеченным бесконечно, если только кто–нибудь намеренно не обнаружит его или он сам нечаянно себя не выдаст.

Поскольку вампир всецело остается материальным, ему следует быть осторожным, чтобы избежать контакта с чем–либо, что может выдать его присутствие (уронить вазу, налететь на кого–нибудь). Даже шепота или шарканья туфли по полу может оказаться достаточно, чтобы прервать действие способности.

Система: Для применения этой способности не нужно никакого броска, до тех пор пока персонаж не говорит, не атакует или иным образом не привлекает к себе внимания. Рассказчик должен обращаться к броску Сообразительность + Скрытность при любых обстоятельствах, которые могут привести к тому, что персонаж себя выдаст. Сложность броска зависит от ситуации; для наступания на скрипучую половицу это может быть 5, а чтобы пройти сквозь наполненный водой бассейн — 9. Для других действий может требоваться определенное количество успехов; скажем, чтобы тихо говорить, не выдавая своего местоположения, нужно хотя бы три успеха.

Некоторые вещи способность Незримого Присутствия укрыть не может. Хотя персонаж и спрятан от взглядов, пока он пробивается сквозь окно, орёт или швыряет кого–нибудь через комнату, вампир становится для всех видимым после этого. Окружающие выходят из неосознающего состояния, в которое погрузило их Затемнение. Что еще хуже, каждый из свидетелей может сделать бросок Сообразительность+Бдительность (сложность 7); в случае успеха, ментальный туман рассеивается полностью, и смотревшие вспоминают каждое действие, которое предпринимал персонаж до этого, так, словно он был видимым все время.

•••Маска Тысячи Лиц

Вампир может воздействовать на восприятие окружающих, заставляя их видеть иной образ, вместо настоящего облика бессмертного. Хотя физическая форма Сородича и не меняется, любой наблюдатель, не способный воспринять правду, видит лишь тот облик, который внушает ему вампир.

У вампира должно быть четкое понятие об облике, который он желает воссоздать. Прежде всего делается выбор, создавать ли искусственную личину или накладывать внешность другого индивидуума. Придуманные черты внешности часто куда сложнее объединить в достоверное целое, но подобное обличье поддерживать проще, чем притворяться кем–то другим. Разумеется, все становится проще, если Сородич просто берет лицо, но не занимается воссозданием личности.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Исполнение (сложность 7), чтобы определить, насколько хорошо наложена личина. Если персонаж пытается притвориться кем–то другим, он должен внимательно рассмотреть этого индивидуума, прежде чем накладывать маску. Рассказчик может увеличить сложность, если персонаж видел копируемого лишь мельком. В приведенной ниже таблице перечислены степени успеха в воссоздании чужого облика.

Настоящая маскировка под кого–нибудь связана с определенными проблемами. Персонаж должен владеть хотя бы базовой информацией об индивидууме; для особенно сложного обмана (ввести в заблуждение любовника или близкого друга) требуется хотя бы в некоторой степени знать копируемого, чтобы преуспеть.

1 успех	Рост и сложение вампира остаются такими же, лишь с небольшими изменениями изначальных черт внешности. Носферату способны сойти за обычных, пусть и уродливых, людей.
2 успеха	Вампир не похож на себя; вряд ли люди узнают его или сойдутся во мнениях, как же именно он выглядит.
3 успеха	Вампир выглядит именно так, как хочет.
4 успеха	Полное изменение облика, в том числе жестов, манер, внешности и голоса.
5 успехов	Абсолютное преображение (можно выглядеть представителем противоположного пола, совсем другого возраста, сильно изменить размеры).

••••Уйти от Мысленного Взгляда

Это могущественное проявление Затемнения позволяет вампиру исчезать прямо на виду. Это исчезновение настолько совершенно, что бессмертный может пропасть, даже если стоит прямо перед наблюдателем.

Хотя само исчезновение и еле уловимо, впечатление, которое оно оставляет на зрителей, куда явственнее. Большинство смертных после этого впадают в панику и убегают. Индивидуумы с особенно слабой волей стирают воспоминания о Сородиче из своей памяти. Хотя вампиров и не так легко сломить, даже Сородичи могут быть на мгновение ошарашены внезапным исчезновением.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Скрытность; сложность равна Сообразительность+Бдительность цели (используйте самое высокое общее значение в группе, если персонаж исчезает перед толпой). При трех или менее успехах персонаж тает, но не исчезает, становясь неопределенной, призрачной фигурой. При более чем трех успехах он исчезает полностью. Если игрок наберет большее число успехов, чем значение Силы Воли цели, данный индивидуум забудет о том, что вампир вообще перед этим был рядом.

Чтобы без помех следить за персонажем, пока он кажется призрачным, требуется бросок Восприятие+ Бдительность (сложность 8). Успешный бросок означает, что индивидуум может взаимодействовать с вампиром нормально (хотя бессмертный и выглядит как крайне неуютный призрачный силуэт). Неудачный бросок дает штраф +2 к сложностям (до максимума 10) при попытках действовать против вампира или взаимодействовать с ним. Рассказчик может делать последующие проверки на отслеживание вампира, если тот перемещается в область, где его сложно заметить (проходит в тень, перемещается за препятствие, движется сквозь толпу). Если вампир полностью невидим, к нему относятся правила Незримого Присутствия.

Индивидуум, наблюдающий исчезновение, делает бросок Сообразительность+ Храбрость (смертные — со сложностью 9, бессмертные — со сложностью 5). Успешный бросок означает, что индивидуум реагирует немедленно (хотя и после того, как вампир делает свое действие в указанный ход); неудача означает, что индивидуум останавливается в недоумении на два хода, пока его разум пытается сообразить, что же именно только что произошло.

•••••Общий Покров

На этом уровне мастерства вампир может распространить свои способности маскировки для сокрытия целой области. При желании бессмертный может применять любую способность Затемнения на находящихся рядом так же, как и на себя.

Любой укрытый индивидуум, нарушивший покров, становится видимым. Кроме того, если активировавший способность выдает себя, покров спадает со всех. Эта способность особенно полезна, если вампиру необходимо провести свое сопровождение через охраняемую зону, не привлекая внимания окружающих.

Система: Персонаж может укрыть одно дополнительное лицо за каждую имеющуюся у него точку Скрытности. Он может применять любую одну способность Затемнения одновременно на всю группу. Поскольку способность действует сразу на всех, кого укрывает персонаж, его игрок должен делать всего один бросок. Каждый индивидуум должен выполнять условия, перечисленные в описании соответствующей способности Затемнения, чтобы оставаться под ее эффектом; любой индивидуум, который не выполняет этих условий, выходит из–под защиты покрова, но не выдает остальных. Покров спадает со всех, только если сам вампир допускает оплошность.

Власть над тенью

Собственность клана Ласомбра, дисциплина Власть над Тенью дарует своему владельцу способность повелевать тьмой. Конкретная природа призванной «тьмы» — предмет споров между Сторожами. Некоторые считают, что это тени, в то время как другие, возможно, более правы, считая, что данная способность дарует Сородичу власть над субстанцией, из которой состоит его душа, и позволяет материализовывать ее.

В любом случае, эффекты Власти над Тенью наводят ужас, когда волны окутывающей тьмы изливаются из вампира, смывая его цели, словно дьявольский прилив. Явное применение этой способности будет очевидным нарушением Маскарада — и конечно, поскольку Власть над Тенью является принадлежностью Шабаша, любому неонату или служителю Камарильи, пойманному на применении этой дисциплины, лучше иметь в запасе безупречное объяснение.

Примечание: Вампир Ласомбра может видеть сквозь тьму, которой управляет сам, а другие Ласомбра не могут. Среди молодых членов клана ходят ужасающие слухи о соперниках-Сторожах, сражающихся за то, чтобы ослепить и оку-

тать друг друга одним и тем же облаком тьмы, но ни один старейшина не подтверждал подобные заявления.

• Игра Теней

Эта способность дарует вампиру ограниченную власть над тенями и другими видами окружающей темноты. Хотя вампир и не может по–настоящему «создавать» тьму, он может изменять и растягивать существующие тени, создавая обрывки мрака. Эта способность позволяет также Сородичу отделять тени от отбрасывающих их объектов и даже придавать тьме форму тени вещей, которых на самом деле поблизости нет.

Как только Сородич обретает власть над тьмой или тенью, та под управлением вампира становится волшебным образом осязаемой. Становясь то холодной, то адски горячей и густой, тьма может применяться для раздражения или даже для удушения жертв. Отдельные бесчувственные Ласомбра утверждают, что им удавалось задушить людей до смерти их же собственными тенями.

Система: для применения этой способности не требуется броска, но нужно потратить пункт крови для активации. Игра Теней длится одну сцену и для ее поддержания не нужна активная концентрация. Сородичи, окутывающие себя тенью, получают один дополнительный кубик в запас кубиков на Скрытность, и сложность атак стрелкового оружия, проводимых против них, увеличивается на единицу. Вампиры, использующие тьму, чтобы стать более страшными, добавляют один кубик к запасу кубиков на броски Запугивания. Противники, на которых обрушиваются извивающиеся тени и сжимающаяся тьма, отнимают один кубик от запаса кубиков поглощения и Выносливости. Смертные, гули и другие дышащие существа, чья Выносливость подобным образом падает до нуля, начинают задыхаться; вампиры теряют все соответствующие кубики, но в других отношениях никак не страдают. Лишь одна цель или объект может попасть под действие этой способности в указанное время, хотя немного замаскировать можно и относительно неподвижную группу.

Неестественные проявления этой способности будут серьезно сбивать с толку смертных и животных (и, по усмотрению Рассказчика, Сородичей, которые никогда такого не видели). Если эта способность активируется в присутствии смертного, он должен сделать бросок Смелости (сложность 8) или получить штраф в один кубик ко всем запасам кубиков до конца сцены, из–за страха перед чудовищными тенями.

•• Покров Ночи

Вампир может создать облако угольно–черной темноты. Облако полностью поглощает свет и даже в некоторой степени звук. Те, кто оказывались заперты в нем (и выжили), говорят, что облако вязкое и лишает сил. Эта физическая демонстрация подкрепляет собою рассказы тех Ласомбра, которые утверждают, что тьма — это не обычная тень.

Облако тени может даже двигаться, если создавший его Сородич того пожелает, хотя для осуществления этого желания потребуется полная концентрация.

Система: Игрок бросает Манипулирование+Оккультизм (сложность 7). При успехе в броске создается тьма примерно 10 футов (3,05 м) диаметром, хотя бесформенное облако непрерывно меняется и волнуется, иногда даже вытягивая теневые завитки. Каждый дополнительный успех удваивает диаметр облака (хотя вампир может добровольно уменьшить площадь, которую желает укрыть). Облако можно призвать на расстояние до 50 ярдов (45.7 м), хотя создание тьмы вне поля зрения вампира добавляет к сложности броска 2 и требует траты пункта крови.

Черная субстанция фактически гасит источники света, которые охватывает (за исключением огня), и приглушает звуки до неразборчивого уровня. Находящиеся внутри облака утрачивают способность видеть и чувствуют себя так, словно их окунули в деготь. Звук в облаке также искажается. Даже обладатели Обостренных Чувств и Глаз Зверя получают штраф в +2 к сложности большинства действий. Вдобавок, окруженные Покровом Ночи уменьшают любые запасы кубиков Выносливости на два кубика, поскольку мрак душит и смущает жертв (этот эффект не прибавляется к эффекту от Игры Теней). Не единственный несчастный смертный «утонул» во тьме.

Смертные и животные, окруженные Покровом Ночи, должны сделать бросок Храбрости, как и в случае описанной выше Игры Теней, или же удариться в панику и броситься прочь.

••• Руки Бездны

Отточив свою власть над тьмой, Сородич может создавать цепкие щупальца, которые возникают из слабоосвещенных участков. Эти щупальца могут хватать, удерживать и сжимать противников.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает простой (никогда — продолжительный) бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность 7); каждый успех позволяет создать одно щупальце. Каждое щупальце — шести футов (1.8 м) длиной и значение его Силы и Ловкости равно значению Власти над Тенью создающего их вампира. Если вампир того хочет, он может

потратить пункт крови или на то, чтобы увеличить Силу или Ловкость одного щупальца на единицу или чтобы удлинить его на шесть футов. У каждого щупальца шесть уровней здоровья (а огонь и солнечный свет действуют на него, как на вампира) и оно поглощает ударные и летальные повреждения, используя Выносливость+Стойкость вампира. Непоглощаемые повреждения поглощаться не могут.

Щупальца могут сжимать противников, нанося Сила+1 летальных повреждений за ход. Чтобы вырваться из хватки щупальца, жертва должна победить против щупальца в броске сопротивления Силы (сложность 6 для обоих).

Не обязательно, чтобы все щупальца происходили из одного источника — если в области имеются несколько участков подходящей темноты, есть и источники Рук Бездны. Для управления щупальцами не требуется полная концентрация; если Сородич не находится в состоянии «обездвижен» или в торпоре, он может контролировать щупальца, предпринимая другие действия.

••••Черный Метаморфоз

Ласомбра призывает свою внутреннюю тьму и наполняет себя ею, становясь чудовищной помесью материи и тени. Его тело пестрит пятнами мрака теней, и тонкие щупальца прорастают из его торса и живота. Пусть и оставаясь человекоподобным, Ласомбра обретает почти демонический вид, когда его внутренняя тьма вырывается на поверхность.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Манипулирование+ Храбрость (сложность 7). Неудача означает, что вампир не может осуществить Черный Метаморфоз (хотя кровь на это и тратится); провал наносит вампиру два непоглощаемых уровня летальных повреждений, поскольку тьма разрывает его немертвое тело.

Находясь под действием Черного Метаморфоза вампир получает четыре щупальца, похожих на те, что призываются при помощи Рук Бездны (однако значение их Силы и Ловкости равно атрибутам самого вампира). Эти щупальца, в сочетании с обрамлением из тьмы на всем теле Ласомбра, отнимают у противников, к которым физически прикасаются в ходе боя, два кубика от всех запасов кубиков Выносливости и поглощения, до тех пор, пока вампир соприкасается с жертвой. Вампир при помощи щупалец может провести дополнительную атаку, не получив штрафа (всего две атаки, а не по дополнительной атаке на каждое щупальце). Вдобавок, вампир может ориентироваться в окружающей обстановке, даже в кромешной темноте.

Голова и конечности вампира иногда то тают в пустоте, то окутываются потусторонней тьмой. Это, в сочетании с извивающимися щупальцами, протянувшимися из его тела, создает неуютное впечатление. Смертные, животные и другие существа, не привыкшие к подобным проявлениям, должны сделать бросок на Храбрость (сложность 8) или поддаться панике, равноценной Ротшреку (хотя она и вызывается тьмой, а не огнем). Многие Ласомбра используют этот дьявольский облик, и Черный Метаморфоз дает активировавшему его вампиру три кубика к запасу кубиков на Запугивание.

•••••Форма Мрака

На этом уровне власть Сородича над тьмой настолько велика, что он может физически превращаться в нее. При активации этой способности вампир становится чернильно–черным, амебовидным сгустком тени. Вампиры в этой форме практически неуязвимы и способны просачиваться сквозь трещины и щели. Вдобавок, вампир–тень обретает способность видеть в полной темноте.

Система: Превращение обходится в три пункта крови и занимает три хода. Вампир в форме мрака обретает иммунитет к физическим атакам (хотя по–прежнему получает непоглощаемый урон от огня и солнечного света), но не может сам физически атаковать. Он может, однако, окутывать других, влияя на них таким же образом, как и описанный выше Покров Ночи, а также пользоваться ментальными дисциплинами. Вампиры в Форме Мрака могут даже ползти вверх по стенам и по потолкам или «литься» темнотой вверх — у них нет массы и они таким образом не попадают под воздействие гравитации. Для вампиров в этой форме сложность Ротшрека от огня и солнечного света увеличивается на один, поскольку свет даже более опасен для их теневых тел.

Смертные и остальные, не привыкшие к подобному зрелищу, при виде превращения в дьявольскую тень должны сделать бросок на Храбрость (сложность 8), чтобы не попасть под власть ослабляющего ужаса, такого же, как и в описании Черного Метаморфоза.

Могущество

Вампиры, владеющие этой Дисциплиной, наделены сверхъестественной силой. Могущество позволяет вампирам прыгать на гигантские расстояния, поднимать огромный вес и бить противников с ужасающей силой. Даже самые низкие уровни этой способности даруют Сородичу физическую мощь, превосходящую возможности смертного. А более могущественные бессмертные даже прыгают так далеко, что кажутся летающими, бросают машины, как пивные жестянки, и пробивают бетон, словно картонку. Если ментальные Дисциплины вызывают благоговение, то грубая сила Могущества внушает уважение сама по себе.

Кланы Бруха, Джованни, Ласомбра и Носферату являются основными владельцами этой Дисциплины. Однако представители других кланов часто считают себя обязанными найти кого–нибудь, кто сможет просветить их в отношении «Могущества».

Система: Игрок делает стандартные броски для всех проверок на Силу, но затем добавляет автоматический успех за каждую точку своего Могущества. Таким образом большинство проверок на Силу для персонажа оказываются успешными, и ему даже не требуется делать бросок. В рукопашном бою и бою на холодном оружии автоматические успехи добавляются к результатам броска повреждений.

Присутствие

Это Дисциплина, дарующая сверхъестественную привлекательность. Сородичи, практикующие Присутствие могут вызывать фанатичную усердие, нежную страсть или невыразимый ужас как в смертных, так и в бессмертных. Эта способность — одна из самых полезных вампирских Дисциплин.

Присутствие примечательно тем, что, в отличие от большинства Дисциплин, некоторые из ее проявлений можно применять на большом количестве народа одновременно. Вампир может привлекать на свою сторону крупные группы, до тех пор пока его лицо видно тем, на кого он желает повлиять — для Присутствия не требуется даже заглядывать в глаза. Мало того, эта Дисциплина не зависит от расы, вероисповедания, пола, класса и (что самое важное) сверхъестественной природы. Теоретически, эффекты Присутствия с равной вероятностью могут повлиять и на Старца, и на таксиста. На практике, однако, пусть Присутствие и способно повлиять практически на любого бессмертного, старые и более могущественные Сородичи с большей вероятностью заметят влияние и смогут сопротивляться ему усилием сверхъестественной воли.

Помимо сознательного применения, Присутствие делает вампира загадочно притягательным. Стоя в толпе, он будит внимание (и часто — пробуждать желание) находящихся рядом, даже если ничего не делает. Чем выше уровень Присутствия вампира, тем сильнее привлекательность, и тем мощнее влияние на окружающих.

Любой может сопротивляться Присутствию один ход, потратив пункт Силы Воли и сделав успешный бросок Силы Воли (сложность 8), но подвергшийся воздействию индивидуум должен продолжать тратить Силу Воли до тех пор, пока

больше не будет видеть вампира (или, в случае Призыва, пока эффект не рассеется). Самый простой способ добиться этого — развернуться и не смотреть. Те, кто не понимают, что имеют дело со сверхъестественным воздействием (то есть, в случаях с большинством смертных) редко задумываются о подобной тактике, но это стандартное предположение для сообразительных вампиров. Вампирам, чье поколение на три или более ступени ниже поколения того, кто применяет Присутствие, достаточно потратить один пункт Силы Воли, чтобы игнорировать воздействие в течение всей сцены, и они не должны для этого делать бросок Силы Воли.

Основной недостаток Присутствия в том, что оно контролирует лишь эмоции. Оно заставляет испытывать к вампиру определенные чувства, но не дает ему полного контроля. Хотя люди и высоко ставят отданные вампиром приказы, разум у них остается собственным. Самоубийственные или странные приказания не начинают звучать более здраво лишь потому, что отдавший их выглядит необычайно привлекательным. Однако сопутствующее красноречие или немалое богатство в сочетании с этой Дисциплиной помогают вампиру подтолкнуть других на желаемый курс.

В Дисциплине Присутствие сведущи кланы Бруха, Последователи Сета, Тореадор и Вентру. Вентру, возможно, наиболее искусны в ее применении, благодаря возможности использовать эффективную комбинацию Присутствия и Доминирования.

• Благоговение

Благоговение усиливает совершенную притягательность, которую эта Дисциплина дарует вампиру. Находящиеся рядом с вампиром внезапно испытывают желание подойти к нему ближе и становятся крайне восприимчивы к его точке зрения. Благоговение крайне полезно для общения с большим числом слушателей. Не имеет особого значения, что именно говорится — сердца слушающих склоняются к точке зрения вампира. Слабые хотят согласиться с ним; и даже если сильные сопротивляются, они скоро обнаруживают, что остались в меньшинстве. «Благоговение» способно повернуть непредсказуемое обсуждение к определенному исходу в пользу вампира, еще до того, как противник поймет, что поезд ушел.

Вне зависимости от силы привлекательности, попавшие под ее воздействие не теряют чувства самосохранения. Чарующее заклятие спадает в случае опасности, а также — если покинуть область. Впрочем, побывавшие во власти «Благоговения» будут помнить, как себя чувствовали в присутствии вампира. Это повлияет на их реакцию, если они встретятся с ним вновь.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Исполнение (сложность 7). Количество полученных успехов определяет, сколько людей попало под влияние, в соответствии с нижеприведенной таблицей. Если присутствующих больше, чем персонаж способен охватить, Благоговение в первую очередь влияет на тех, чья Сила Воли ниже. Эффект действует до конца сцены или до тех пор, пока персонаж не решит снять его сам.

1 успех — один индивидуум.

2 успеха — двое.

3 успеха — шестеро.

4 успеха — двадцать.

5 успехов — все, находящиеся в непосредственной близости вампира (вся аудитория, толпа).

Попавшие под воздействие могут тратить пункты Силы Воли, чтобы бороться с эффектом, но должны тратить Силу Воли каждый ход, пока находятся в одной области с вампиром. Когда индивидуум потратит количество пунктов Силы Воли, равное количеству успехов в броске активации Благоговения, он уходит из–под власти эффекта окончательно и не попадает больше под его воздействие до конца сцены.

•• Взгляд Ужаса

Пусть любой из Сородичей способен пугать окружающих, демонстрируя свою вампирскую сущность — обнажая когти и клыки, буравя злобным взглядом, громко и агрессивно шипя — данная способность концентрирует эти детали до безумно пугающей степени. Взгляд Ужаса внушает невыносимый страх жертвам, одуряя их до безумия, неподвижности или безоглядного бегства. Даже самые храбрые отшатнутся при виде кошмарного облика вампира.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Запугивание (сложность Сообразительность+Смелость жертвы). Успех означает, что жертва испугана, а неудача — что цель вздрогнула, но не устрашилась увиденного. Три или больше успеха означают, что жертва убегает в ужасе; те, кому некуда бежать, царапают стены, в надежде проложить себе путь наружу, лишь бы не встречаться с вампиром. Кроме того, каждый успех отнимает один кубик от запаса кубиков на действия жертвы в следующий ход.

Допускается попытка активировать Взгляд Ужаса один раз за ход, хотя персонаж может поделывать это и как продолжительное действие, складывая свои успехи с целью полностью сломить жертву. Когда жертва теряет такое количество кубиков, что

больше не способна предпринимать никаких действий, она уже настолько сломлена и запугана, что просто сворачивается на земле и хнычет. Неудача в ходе продолжительного броска означает, что попытка сорвалась. Персонаж теряет все набранные успехи и может начать заново в следующий ход, а жертва вновь может вести себя нормально.

Провал — когда бы он ни был получен — означает, что жертва совершенно не была впечатлена — а возможно, даже посчитала выходки вампира комичными — и до конца истории будет невосприимчива к любым последующим применениям «Присутствия» персонажем.

•••Восторг

Эта способность подчиняет эмоции окружающих, превращая их в добровольных слуг вампира. Благодаря тому, что слуги считают искренней и прочной привязанностью, они следят за каждым желанием вампира. Поскольку это делается добровольно и по любви (пусть и извращенной), а не посредством подтачивания воли объекта, слуги сохраняют свою изобретательность и индивидуальность.

Хотя подобные верные прислужники и более приятны и предприимчивы, чем бездумные рабы, создаваемые при помощи Доминирования, они также в некоторой степени непредсказуемы. Кроме того, поскольку длительность действия «Восторга» ограничена, бывшие слуги могут превратиться в проблему. Мудрые Сородичи или избавляются от очарованных, после того, как те выполняют необходимое, или привязывают их более надежно узами крови (которые наложить куда проще, поскольку помощник желает служить).

Система: Игрок делает бросок Внешность+Эмпатия (сложность равна постоянной Силе Воли жертвы); количество успехов определяет, на какой срок объект очарован (см. таблицу ниже). Бросок может быть сделан и Рассказчиком, поскольку персонаж точно не уверен, насколько сильно он привязал к себе жертву. Вампир может попытаться и дальше удерживать индивидуума у себя в подчинении, но может делать это лишь после того, как изначальный эффект Восторга развеется. Попытка повторного применения этой способности, пока Восторг еще действует, эффекта не даст.

1 успех — Один час.

2 успеха — Один день.

3 успеха — Одна неделя.

4 успеха — Один месяц.

5 успехов — Один год.

••••Призыв

Эта впечатляющая способность позволяет вампиру призвать к себе любого индивидуума, которого ему доводилось встречать. Этот призыв можно послать любому, человеку или сверхъестественному существу, на любое расстояние в пределах материального мира. Призванный является с той скоростью, на которую способен, иногда даже сам не зная, почему. Он интуитивно чувствует, как найти призвавшего — даже если вампир перебирается на другое место, призванный меняет направление движения соответствующим образом, так быстро, как только может. В конце концов, он направляется к самому вампиру, а не в определенное место.

Хотя эта способность и позволяет призвать кого–то через огромное расстояние, она куда более полезна, если применяется локально. Даже если требуемый индивидуум купит билеты на ближайший рейс, путь в Киото из Милуоки может оказаться куда более долгим, чем требуется вампиру. Естественно, финансовое положение индивидуума является определяющим; если у него недостаточно денег, чтобы путешествовать быстро, ему потребуется куда больше времени, чтобы добраться, куда нужно.

Призванный думает в основном о том, как добраться до вампира, но не забывает и о собственных нуждах. Это не слишком важно, если ему достаточно просто пересечь комнату, ну, кроме случаев, когда ему для этого понадобится прорваться через банду вооруженных отморозков. Индивидуум не утрачивает инстинкта самосохранения, хотя он и не будет уклоняться от физического насилия, чтобы добраться к вампиру, он все же не будет ставить себя в самоубийственное положение.

Эффект призыва рассеивается с рассветом. Если только объект не обучен продолжать двигаться к вампиру после первого зова, бессмертный должен повторять призыв каждую ночь, пока цель не прибудет. Однако, до тех пор, пока вампир желает этого и способен обеспечить это, он может быть уверен, что однажды ночью призываемый явится к нему — разумеется, если с ним ничего не случится по пути.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Хитрость. Базовая сложность — 5; она увеличивается до 7, если призываемый по сути является незнакомцем. Если персонаж в прошлом успешно применял на призываемом Присутствие, сложность падает до 4, однако, если попытка применения была неудачной, сложность возрастает до 8.

Количество успехов в броске определяет скорость призываемого и то, как он ведет себя.

1 успех — Призванный движется медленно и нерешительно.

2 успеха — Призванный движется неохотно и его легко сбить препятствиями.

3 успеха — Призванный движется с умеренной скоростью.

4 успеха — Призванный спешит, преодолевая препятствия на своем пути.

5 успехов — Призванный несется к вампиру, прилагая все усилия, чтобы добраться к нему.

•••••Величие

На этом уровне вампир может усилить власть своего сверхъестественного присутствия тысячекратно. Привлекательные становятся парализующее прекрасными; некрасивые становятся дьявольски ужасными. «Величие» внушает всемерное уважение, преданность, страх — все эти эмоции одновременно — тем, кто находится рядом с вампиром. Слабые дерутся за право выполнят любую его прихоть, и даже самые бесстрашные почти не способны противиться ему.

Попавшие под влияние этой способности считают вампира настолько грозным, что не рискуют вызывать его неудовольствие. Поднять на него голос становится сложно; поднять на него руку — немыслимо. Те немногие, кто вырывается из–под загадочной власти вампира в достаточной мере, чтобы противиться ему, будут убиты по–прежнему порабощенными им, даже прежде чем бессмертному потребуется реагировать самому.

Под влиянием Величия сердца разбиваются, могущество шатается, отвага трещит по швам. Мудрые Сородичи применяют эту способность с осторожностью, равно как против смертных, так и бессмертных. Хотя Величие и может внушить страх влиятельным политикам и уважаемым примогенам, вампир должен осторожно пользоваться им, чтобы затем по нему не ударили последствия. В конце концов, сановник, которого унизили в присутствии свидетелей, быстро перестает быть полезным, а у оскорбленного Сородича будут века на планирование мести.

Система: Со стороны вампира не требуется никакого броска, но он должен потратить пункт Силы Воли. Подвергшийся воздействию должен сделать бросок Смелости (сложность: Обаяние + Запугивание персонажа), если хочет быть грубым или просто противиться вампиру. Успех позволяет ему какое–то время действовать обычным образом, хотя и чувствует, как на него давит тяжесть неудовольствия вампира. Если бросок неудачен, то подвергшийся воздействию прерывает планируемое действие и даже доходит до абсурда, унижаясь перед вампиром, вне зависимости от того, кто за этим наблюдает. Эффекты Величия действуют одну сцену.

Превращение

Эта Дисциплина позволяет вампиру управлять своим физическим обликом. Некоторые Сородичи видят в этой способности обострившуюся связь с природой, а другие воспринимают ее как усиление печати Каина. Что бы ни лежало в ее основе, вампиры, освоившие эту Дисциплину, могу отращивать звериные когти, принимать облик волков и летучих мышей, превращаться в туман и сливаться с землей.

Как правило, превратившиеся вампиры могут применять другие Дисциплины — Сородич в облике волка по–прежнему может видеть ауры и общаться с другими животными. Однако бывают ситуации, когда Рассказчик может решить, что бессмертный не может применить определенную Дисциплину. В конце концов, вампир в форме тумана не способен использовать Доминирование, поскольку у него нет глаз, в которые можно заглянуть. Одежда и личные вещи вампира также трансформируются при его превращении, возможно, поглощаемые его сущностью. Сородич не может преобразовывать крупные объекты или других существ; Превращение — это очень личностное проявление способностей бессмертного.

Вампир, которого проткнули колом и таким образом заперли его душу в смертной оболочке, не способен превращаться. Некоторые Сородичи утверждают, что воистину могущественные Гангрелы — освоившие самые высокие уровни Превращения — могут игнорировать даже это ограничение.

Клан Гангрел владеет единоличным правом на эту Дисциплину, хотя отдельные вампиры научились некоторым секретам «Превращения» у этих звероподобных Сородичей.

• Глаза Зверя

Вампир отлично видит в кромешной темноте, и ему не требуется источник света, чтобы заметить мелкие детали даже в самом темном подвале или пещере. В мерцающих красных глазах вампира проступает его Зверь, и это зрелище обязательно будет тревожить большинство смертных.

Система: Персонаж должен сделать заявку на активацию Глаз. Броска не требуется, но на проведение изменения нужен целый ход. Пока видны Глаза, персонаж получает штраф в +1 ко всем Социальным броскам при общении со смертными, если только не предпримет шагов, чтобы скрыть глаза (самый простой вариант — солнечные очки).

Без этой способности вампир, оказавшийся в полной темноте, получает штрафы в +2 на совершение большинства действий. По усмотрению Рассказчика, стрелковые атаки, продолжительные действия и задачи, требующие точности (те, для совершения которых требуется более одного успеха), вообще невозможно успешно выполнить.

••Когти Зверя

Ногти вампира превращаются в длинные звериные когти. Эти когти необычайно остры, легко способны раздирать плоть и даже без особых проблем резать камень и металл. В когтях проступает Зверь, делая их страшным оружием против других бессмертных. Ходят слухи, что некоторые Гангрелы модифицировали эту способность, чтобы превращать свои зубы в кошмарные клыки.

Система: Когти вырастают автоматически в ответ на желание персонажа, и могут отрастать как на руках, так и на ногах. Превращение требует траты пункта крови и занимает один ход.

Персонаж в бою атакует как обычно, но когти наносят Сила+1 непоглощаемых повреждений. Другие сверхъестественные существа не могут поглощать этот урон, хотя для этого и могут использоваться способности вроде Стойкости. Вдобавок, сложность всех бросков лазанья уменьшается на два.

•••Слияние с Землей

Одна из наиболее ценных способностей Гангрелов, Слияние с Землей позволяет вампиру воссоединяться с землей. Бессмертный в буквальном смысле утекает в почву, преобразуя свою сущность, чтобы слиться с землей.

Хотя вампир и способен полностью погрузиться в землю, он не может передвигаться в ней. Кроме того, невозможно утечь в землю сквозь другое вещество. Деревянные доски, асфальт, даже покрытие искусственного дерна блокируют работу Слияния с Землей — разумеется, на этом уровне дисциплины вампиру довольно просто отрастить когти и отодрать достаточную площадь покрытия, чтобы обнажить находящуюся внизу землю.

Погребая себя под землей, вампир обретает полноценную защиту от солнечного света. Это также становится выбором для Сородичей, желающих проспать несколько веков; подобные вампиры скрываются в объятиях земли, обретая во время отдыха силу и мощь. Суеверные и параноидальные Сородичи шепчутся, что в земле спят тысячи Древних, которые проснутся в ночь Геенны.

Будучи погребенным, вампир находится в промежуточном состоянии между своей физической формой и слиянием с землей. Его физическая

сущность расположена между материальным миром и астральным планом. Благодаря этому, вампира сложно почувствовать, даже сверхъестественными средствами. Однако разрушение почвы, которую занимает бессмертный, или его сущности в астральном плане, немедленно возвращает его в материальный мир (и полностью его будит), исторгая наружу грязь, когда его тело замещает почву.

Система: Броска не требуется, хотя персонаж должен потратить пункт крови. Слияние с землей происходит автоматически и занимает один ход. Там персонаж впадает в состояние на один шаг предшествующее торпору, лишь смутно ощущая все, что его окружает. Игрок должен сделать бросок Человечности (сложность 6), чтобы вампир поднялся, отреагировав на опасность, прежде желаемого срока пробуждения.

Поскольку персонаж находится в переходном состоянии, любые попытки найти его (уловить его запах, просканировать его ауру, при астральном путешествии) получают +2 к сложности. Индивидуумы в астральной форме не могут воздействовать на вампира прямо, вместо этого встречая упругое сопротивление, когда их руки проходят сквозь него. Схожим образом, если копать в материальном мире, то обнаружится чрезвычайно плотно слежавшаяся земля, почти такая же твердая, как камень.

Проявления агрессии, с любого из планов, против погрузившегося персонажа возвращают его в материальную форму, исторгая почву, с которой он был слит, в виде ослепляющих брызг (все броски, основанные на Восприятии, в течение хода получают +2 к сложности). Сам персонаж из–за мгновенной дезориентации отнимает 2 от своей инициативы на первый ход после восстановления. Поднявшись из земли, вампир может действовать, как обычно.

••••Облик Зверя

Это умение наделяет вампира легендарной способностью превращаться в волка или летучую мышь. Превратившийся Сородич становится необычайно внушительным представителем животного мира. Несомненно, он намного превосходит обычных животных, даже управляемых при помощи Слияния Духа. Он сохраняет свою собственную душу и характер, но также может обращаться и к способностям зверя, к обостренным чувствам — у волка или умению летать — у летучей мыши.

Говорят, то некоторые вампиры умеют превращаться в животных, больше соответствующих конкретной окружающей среде, в шакалов — в Африке, диких собак — в Азии, и даже в огромных крыс — в городах.

Система: Персонаж тратит пункт крови, чтобы принять желаемый облик. На завершение трансформации требуется три хода (трата дополнительных пунктов крови сокращает время превращения на один ход за каждый потраченный пункт, до минимума в один ход). Вампир может пребывать в облике зверя до следующего рассвета, если сам не решит превратиться обратно раньше. Одежда и небольшие личные предметы трансформируются вместе с вампиром.

Пребывая в облике зверя, вампир может использовать любые имеющиеся у него Дисциплины, кроме Некромантии, Серпентиса, Тауматургии или Изменчивости. Кроме того, каждый облик наделяет вампира способностями указанного существа. В облике волка клыки и когти вампира наносят Сила +1 непоглощаемых повреждений, он может бежать с удвоенной скоростью, а сложность всех бросков Восприятия уменьшается на два. В облике летучей мыши Сила вампира уменьшается на 1, но он может летать со скоростью до 20 миль (32.2 км) в час, сложность всех бросков Восприятия, связанных со слухом, уменьшается на три, а предпринимаемые против него атаки получают +2 к сложности благодаря малому размеру.

Рассказчик может позволить вампиру принимать облик другого животного, но должен определить естественные способности, которые тот будет давать персонажу.

•••••Форма Тумана

Эта воистину поразительная способность позволяет вампиру превращаться в туман. Его физическое тело рассеивается в виде туманного облака, но оно по–прежнему всецело подчиняется воле бессмертного. Он проворно плывёт и может протекать под дверьми, через заграждения, по трубам и сквозь любые иные небольшие отверстия. Хотя сильный ветер и может сдувать вампира с избранного курса, даже ураган не сможет рассеять его облик тумана.

Некоторые Сородичи полагают, что эта способность — признак полного контроля вампира над материальным миром, в то время как другие верят, что это проявление души бессмертного (пусть и проклятой).

Система: Броска не требуется, хотя необходимо потратить пункт крови. Трансформация занимает три хода, но персонаж может и сократить это время на один ход за каждый дополнительный пункт крови, который потратит (до минимума в один ход). Сильные порывы ветра могут унести персонажа в сторону; для сопротивления подобному воздействию можно использовать лишь значение его Могущества (если таковое имеется).

В форме тумана вампир неуязвим для любых обычных физических атак, хотя сверхъестественные атаки воздействуют на него как обычно. Кроме того, вампир получает на один уровень меньше повреждений от огня и солнечного света. Пребывая в этом состоянии, персонаж не может атаковать других физически — это относится и к столкновению с другим вампиром в форме тумана. Однако он может пользоваться Дисциплинами, для которых не требуется материальность.

Смертоносность

Смертоносность, Дисциплина безмолвной смерти, практикуется убийцами клана Ассамитов. Используя принципы отравления, контроля над витэ и заражения, эта основывающаяся на крови Дисциплина сосредоточена на уничтожении жертв разнообразными способами. Смертоносность не обязательно вызывает быструю смерть; Ассамиты полагаются на ее тайную губительную силу, чтобы скрыть свой контакт с жертвой.

• Безмолвие Смерти

Многие Ассамиты утверждают, что никогда не слышали предсмертных криков своих жертв. Безмолвие Смерти окутывает Ассамита мистической тишиной, исходящей от его тела, заглушая любой шум в пределах определенного радиуса. Внутри этой зоны не слышно ни единого звука, хотя звуки, раздающиеся за пределами области действия эффекта, слышны всем, кто находится внутри нее. Ходят слухи, что некоторые опытные визири Ассамитов обладают способностью заглушать конкретную локацию, а не окружность вокруг себя, но тому пока нет никаких подтверждений.

Система: Активация этой способности стоит один пункт крови, и она на один час обеспечивает 20–футовый (6,1 м) радиус полной тишины вокруг Ассамита.

•• Касание Скорпиона

Изменив свойства своей крови, Ассамит может создать сильнодействующий яд, который лишает жертву выносливости. Другие Сородичи немало страшатся этой способности, и среди трепещущих котерий ходят всевозможные омерзительные слухи о способах отравления. Известно, что Ассамиты отравляют этим ядом, покрывая им свою оружие, насылая на противника порчу прикосновением или выплевывая яд, словно кобра. Неподтвержденная история повествует о надменном князе, который, обнаружив, что Ассамит собирается его обескровить, сам начал диаблеризировать своего незадачливого убийцу. Посреди этого действия князь осознал, что выпил значительный объем отравленной крови, и не смог обороняться от возобновившихся атак ослабленного убийцы.

Система: Чтобы превратить часть своей крови в яд, игрок Ассамита тратит по меньшей мере один пункт крови и делает бросок Силы Воли (сложность 6). Если бросок успешен и если Ассамит благополучно попадает по цели (но не обязательно наносит ей повреждения), жертва теряет количество пунктов Выносливости, равное числу пунктов крови, превращенных в яд. Жертва может сопротивляться яду броском Выносливость + Стойкость (сложность 6); успехи, полученные в броске сопротивления, отнимаются от успехов в броске Ассамита по воздействию на цель. Максимальное количество пунктов крови, которые Ассамит может превратить в яд за один раз, равно значению его Выносливости. Количество набранных успехов определяет продолжительность потери Атрибута.

1 успех	Один ход
2 успеха	Один час
3 успеха	Один день
4 успеха	Один месяц
5 успехов	Навсегда (хотя Выносливость и можно купить вновь за очки опыта)

Если Выносливость смертного из–за применения «Касания Скорпиона» падает до ноля, он оказывается на грани болезни и теряет иммунитет к заболеваниям, его тело становится жертвой болезни в течение года, если только он каким–либо образом не сумеет вновь поднять свою Выносливость. Если до ноля падает Выносливость Сородича, вампир погружается в торпор и пребывает в нем, пока один из пунктов его Выносливости не вернется. Если Выносливость Сородича снижена до ноля навсегда, он сможет подняться из торпора лишь с помощью мистических средств.

Чтобы поразить цель ядом, Ассамит должен прикоснуться к плоти жертвы или попасть по ней чем–нибудь, что содержит этот яд. Многие Ассамиты покрывают свое оружие этими выделениями, а другие втирают токсин в свои руки (или смазывают ядом свои губы — для «поцелуя смерти») и прижимают их к противнику. Таким образом можно отравить лишь холодное оружие — стрелы, камни для пращи, пули и тому подобное не содержат достаточного количества вещества, чтобы нанести урон, и оно вытекает во время полета. Ассамиты, желающие плюнуть в своих жертв, должны сделать бросок Выносливость + Атлетика (сложность 6). Можно выплюнуть не более двух пунктов яда, и Сородич способен плюнуть на дистанцию в 10 футов (3 м) за каждый пункт Силы и\или Могущества, имеющийся у персонажа. Ассамиты неуязвимы для собственного яда, но не для яда других Ассамитов.

•••Призыв Дагона

Эта ужасающая и недавно открытая заново способность позволяет Ассамиту утопить жертву в ее собственной крови. Сосредоточившись, Ассамит разрывает кровеносные сосуды жертвы и наполняет ее легкие кровью, которая начинает душить ее изнутри. Кровь, по сути, сдавливает тело жертвы и переполняет ее органы; таким образом, это действует даже на недышащих Сородичей. Пока жертва не начнет биться от боли или в предсмертной агонии, эта способность никак внешне не проявляется, и многие Ассамиты предпочитают пользоваться ею, поскольку она не оставляет следов их присутствия.

Система: Перед применением Призыва Дагона Ассамит должен прикоснуться к своей жертве. В течение часа после этого Ассамит может издать зов, хотя ему и не обязательно находиться в присутствии жертвы или даже в поле ее зрения.

Активация эффекта стоит один пункт Силы Воли. Игрок Ассамита делает состязательный бросок Выносливости против Выносливости жертвы; сложность каждого из бросков равна значению постоянной Силы Воли противника. Количество успехов, получаемых Ассамитом, обозначает объем урона, в уровнях повреждений, получаемых жертвой. За дополнительный пункт Силы Воли, потраченный в следующий ход, Ассамит может продлить применение Призыва Дагона, сделав еще один состязательный бросок Выносливости. Повреждения от Призыва Дагона считаются летальными. До тех пор, пока игрок Ассамита продолжает тратить Силу Воли, персонаж может продолжать раздирать своего противника изнутри.

••••Ласка Баала

Предпоследнее из применений крови в качестве оружия (за исключением самого диаблери), Ласка Баала позволяет Ассамиту превратить свою кровь в смертоносный гной, уничтожающий любую живую или не–мертвую плоть, с которой соприкасается. В былые ночи, когда Ассамиты возглавляли атаки легионов Сарацин, можно было часто наблюдать, как Убийцы лизали собственные мечи, надрезая себе языки и смазывая оружие гнойными выделениями.

Ласку Баала можно применять для усиления любого клинкового оружия; доводилось слышать обо всем, от отравленных кинжалов и мечей до ядовитых ногтей и когтей.

Система: Ласка Баала не увеличивает урон, наносимый конкретным оружием, но это оружие начинает наносить непоглащаемые повреждения, вместо обычных. Для активации способности не нужно никакого броска, но каждый удар тратит один пункт крови. Например, если Ассамит смазывает свой нож и попадает по противнику (даже если он не наносит повреждений), исчезает один пункт смазки. По этой причине многие Ассамиты предпочитают покрывать свое оружие значительным количеством крови. Если Ассамит промахивается, отравленная кровь не тратится.

•••••Вкус Смерти

Усовершенствование Ласки Баала, Вкус Смерти позволяет Ассамиту плевать в цель едкой кровью. Кровь, выплюнутая посредством этой способности, прожигает плоть и разъедает кость; говорят, что некоторые Ассамиты изрыгали обильные струи витэ, которые превращали их жертв в кучку слизи.

Система: Вампир может плюнуть на 10 футов (3 м) за каждую точку своей Силы и\или Могущества. Чтобы попасть по цели, необходим бросок Выносливость+Атлетика (сложность 6). Каждый извергнутый на жертву пункт крови наносит два кубика непоглощаемые повреждений, и нет никакого лимита (кроме запаса крови вампира и ограничения поколения на максимальную трату крови за ход) на объем крови, который можно обрушить на жертву.

Серпентис

Серпентис — это наследие Сета, его дар своим детям. Последователи Сета ревностно охраняют тайны этой Дисциплины, обучая змеиному искусству лишь тех, кого считают достойными (и почти никогда — чужаков). Большинство каинитов боятся Сетитов исключительно из–за этой Дисциплины, пути змеи и искусителя. Серпентис может вызвать почти первобытный страх у окружающих, особенно у тех, кто помнит об истории Эдема. В конце концов, тихо шипят Сетиты, змей был злом более старым, чем сам Каин.

•Глаза Змеи

Эта способность наделяет Сетита легендарным гипнотическим взглядом змеи. Глаза Сетита становятся золотистыми, с огромными черными зрачками, и смертные, находящиеся рядом с персонажем, испытывают к нему странное влечение. Смертный, встретившийся с притягательным взглядом вампира, оказывается обездвижен. Пока персонаж не отведёт взгляда от смертной жертвы, индивидуум будет прикован к месту.

Система: Броска не требуется, но воздействия этой способности можно избежать, если смертный не будет заглядывать Сетиту в глаза. Вампиры и другие сверхъестественные существа (Люпины, маги и т. д.) также могут попасть под влияние, если игрок Сетита

сделает успешный бросок Силы Воли (сложность 9). В случае атаки или причинения иного вреда, сверхъестественные существа могут потратить пункт Силы Воли, чтобы вырваться из–под действия чар.

••Язык Аспида

Стоит Сетиту лишь пожелать, и его язык становится раздвоенным, словно у змеи. Длина языка может достигать 18 дюймов (45,7 см), и он становится ужасающе эффективным оружием ближнего боя.

Система: Острие языка наносит непоглощаемые раны (сложность 6, повреждения равны Силе). Если Сетит ранит врага, в следующий ход он может пить кровь из данной жертвы, так, словно запустил клыки в ее горло. Пусть язык и внушает ужас но его касание во многом похоже на Поцелуй, он обрушивает на смертных жертв ужас и восторг. Кроме того, язык крайне чувствителен к вибрациям, позволяя вампиру успешно действовать в темноте, которую предпочитает клан. Выдвигая язык взад–вперед из пасти, вампир может наполовину уменьшить штрафы, вызываемые темнотой.

•••Кожа Гадюки

Призвав силу своей Крови, вампир может превратить свою кожу в узорчатую чешуйчатую шкуру. В этой форме вампир становится более гибким и мягким. Путь Воина (линия Сетитов, придерживающихся древних воинских кодексов Египта) находит этой способности частое применение.

Система: вампир тратит один пункт крови и один пункт Силы Воли. Кожа вампира становится чешуйчатой и пятнистой; это, в сочетании с увеличившейся гибкостью, уменьшает сложность поглощения до 5. Вампир может использовать свою Выносливость для поглощения непоглощаемого урона от когтей и клыков, но не от огня, солнечного света или иных магических энергий. Рот вампира растягивается, и клыки удлиняются, позволяя ему при укусе наносить дополнительный кубик повреждений. И, наконец, вампир способен проскользнуть в любое отверстие, куда проходит его голова.

Внешность вампира падает до 1, и он выглядит явно не человеком для любого, кто смотрит хоть сколько–нибудь внимательно, хотя случайные прохожие могут ничего и не заметить, если вампир находится в темноте или если на нём плотная одежда.

••••Облик Кобры

Сетит может принять облик огромной черной кобры. Змея весит столько же, сколько и человеческий облик вампира, ее длина — 10 футов (3 м), а толщина — с женское бедро. Облик Кобры дарует несколько преимуществ, в том числе и ядовитый укус, способность проползать сквозь небольшие отверстия и значительно улучавшееся обоняние. Персонаж в этой форме может пользоваться любыми Дисциплинами, за исключением тех, для которых нужны руки (вроде Когтей Зверя).

Система: Сетит тратит один пункт крови; изменение происходит автоматически, но занимает три хода. Одежда и небольшие личные вещи трансформируются вместе с вампиром; вампир пребывает в облике змеи до ближайшего рассвета, если только не пожелает перекинуться в прежнюю форму раньше. Рассказчик может дать Сетиту дополнительный кубик на все броски Восприятия, связанные с обонянием, но сложность всех бросков слуха увеличиваются на два. Укус кобры наносит столько же повреждений, что и обычный укус вампира, но вампиру не нужно брать свою жертву в захват; кроме того, выделяемый яд смертелен для людей.

•••••Сердце Тьмы

Сетит, владеющий Серпентисом, может извлечь сердце из своего тела. Он может даже применять это умение на других каинитах, хотя для этого требуется несколько часов жутковатой хирургии. Лишь новолуние, время незримой луны, гарантирует успешное применение этой способности. При проведении во время любой другой лунной фазы, обряд оказывается неудачным. После извлечения своего сердца Сетит кладёт его в небольшую глиняную урну, а затем тщательно прячет её или закапывает. Сетита невозможно парализовать пронзив грудь колом, и ему проще сопротивляться безумию. В конце концов, сердце — вместилище эмоций, и поэтому сложность всех бросков на сопротивление безумию снижается на два.

Сетиты ревностно хранят свои сердца подальше от опасности. Если кто–нибудь завладеет сердцем, Сетит будет всецело во власти этого индивидуума. Сердце Сетита можно уничтожить, лишь бросив его в огонь или выставив под солнечный свет. В таком случае Сетит умирает на месте, рассыпаясь в обжигающую кучку пепла и почерневших костей. Если вогнать в беззащитное сердце кол, Сетит немедленно впадет в торпор.

Сетит может носить сердце с собой, или спрятать несколько ложных сердец в разных местах. Сетит часто держится подальше от места, где спрятано его сердце, чтобы не дать его найти. Те, кто хорошо осведомлены о Сетитах, поговаривают, что порочные старейшины клана часто хранят сердца своих подчинённых, чтобы лучше контролировать беспокойный выводок.

Система: Для применения этой способности бросок не нужен. Те, кто видят, как Сетит извлекает сердце из собственной груди (или вырезает сердце другого вампира), должны сделать бросок Смелости. Неудача может означать всё, от сильного беспокойства до полного отвращения, возможно даже Ротшрека.

Тауматургия

Дисциплина Тауматургия связана с магией крови и другими чародейскими искусствами. Тауматургия — уникальная собственность клана Тремер и один из наиболее ревностно оберегаемых его секретов. Среди Сородичей даже ходят слухи о тайных кликах Тремер, которые охотятся на тауматургов, не принадлежащих к клану Колдунов.

Клан Тремер создал эту Дисциплину, соединив волшебство смертных с силой вампирского витэ. Хотя знание о ее существовании не слишком широко распространено среди смертных магов и волшебников, она считается позорным извращением истинной магии для тех, кто знаком с нею.

Тауматургия — многогранная и могущественная Дисциплина. Подобно Некромантии, ее практика разделена на две части: пути и ритуалы. Тауматургические пути — это применение вампирами знания магии крови, позволяющее им вызывать эффекты по своей воле. Природа ритуалов более шаблонна, больше всего напоминая древние магические «заклинания» былых ночей. Поскольку существует такое количество путей и ритуалов, доступных загадочным Тремер, никогда нельзя знать, что тебя ожидает при столкновении с одним из владеющих этой Дисциплиной.

Когда персонаж впервые осваивает эту Дисциплину, игрок выбирает путь для своего персонажа. Этот путь считается первичным путем персонажа, и он автоматически получает одну точку в нем, а также один ритуал первого уровня. Затем, всякий раз, когда персонаж поднимает уровень своей Тауматургии, значение его первичного пути также увеличивается на единицу. Ритуалы изучаются отдельно, по ходу истории; игроки не должны тратить очки опыта на изучение ритуалов, но должны найти кого–нибудь, кто обучит их желаемому ритуалу.

Значение путей никогда не превышает пяти, хотя общее значение Тауматургии и может быть выше. Если персонаж достигает пятого уровня в своем первичном пути и затем вновь поднимает значение Тауматургии, он может потратить свою «свободную» точку пути на другой путь. Тауматурги могут создавать собственные пути (при сотрудничестве игрока и Рассказчика), когда достигают шестого уровня Тауматургии.

Многие вампиры (мудро) боятся Тауматургии. Это крайне могущественная и гибкая Дисциплина, и с ее помощью можно добиться почти всего, что только может пожелать Сородич.

Пути Тауматургии

Пути определяют тип магии, которым вампир может пользоваться. Вампир обычно обучается первичному пути у своего сира, хотя бывает, что некоторые вампиры учатся у множества разных наставников и узнают все их тайны.

Как уже упоминалось выше, первый путь, освоенный персонажем, считается его первичным путем и автоматически развивается, когда персонаж поднимает уровень самой Дисциплины. Вторичные пути можно изучать, когда персонаж достигает двух или более точек в своем первичном пути, и их нужно поднимать отдельно за очки опыта. Кроме того, значение первичного пути персонажа всегда должно быть хотя бы на одну точку выше, чем любой из его вторичных путей, до тех пор, пока первичный путь не будет освоен полностью. Как только персонаж достигает пятого уровня в своем первичном пути, вторичные пути можно поднимать до этого же уровня.

Всякий раз, когда персонаж активирует одну из способностей своего тауматургического пути, игрок тауматурга должен потратить пункт крови и сделать бросок Силы Воли против сложности, равной уровню пути +3. Требуется лишь один успех, чтобы активировать эффект пути — уровни путей, а не успехи, определяют силу магии крови. Неудача в этом броске означает, что магия крови не срабатывает, а провал указывает, что персонаж теряет пункт постоянной Силы Воли. Очевидно, что Тауматургия — не то искусство, которым можно заниматься просто «на досуге».

Путь Крови

Почти каждый Тремер изучает Путь Крови в качестве своего первичного пути. Путь Крови воплощает собой самые фундаментальные принципы Тауматургии, основанные на управлении вампирским витэ. Если игрок желает для своего персонажа в качестве первичного выбрать другой путь, ему следует запастись хорошей причиной (хотя выбор иного пути ни в коем случае не является неслыханным).

• Вкус Крови

Эта способность была разработана как средство определить силу противника — крайне полезная способность в бурные ночи рождения клана Тремер. Просто попробовав на вкус кровь субъекта, тауматург может определить, сколько витэ осталось в субъекте и, если это вампир, как давно тот питался, его приблизительное поколение и, при трех или более успехах, не совершал ли он недавно диаблери.

Система: Количество успехов, полученных в броске, определяет, сколько сведений узнает тауматург и насколько они точны.

•• Неистовство Крови

Эта способность позволяет вампиру заставить другого Сородича тратить кровь против своей воли. Чтобы способность подействовала, тауматург должен прикоснуться к субъекту, но достаточно даже легчайшего соприкосновения. Вампир, попавший под воздействие этого эффекта, может почувствовать физическое напряжение, если тауматург поднимает его Физические Атрибуты, или может даже обрушиться в пропасть Безумия, когда запасы его витэ таинственным образом опустошаются.

Система: Каждый успех заставляет субъекта немедленно потратить один пункт крови таким образом, как того пожелает тауматург. Учтите, что пункты крови, насильно потраченные подобным образом, могут превышать обычный «походовый» максимум, предписываемый поколением жертвы. Каждый полученный успех также увеличивает для субъекта сложность сопротивления Безумию на единицу.

••• Сила Крови

Тауматург обретает такой контроль над своей собственной кровью, что может эффективно «концентрировать» ее, на короткое время делая ее более сильной. В сущности, при помощи этой способности он может временно понижать своё поколение. Эту способность можно применять лишь один раз за ночь.

Система: Успехи, полученные в броске Силы Воли, нужно тратить как на понижение поколения вампира, так и на поддержание изменения. Один успех позволяет персонажу понизить своё поколение на один шаг на один час. Каждый успех позволяет Сородичу или понижать поколение на один шаг,

или поддерживать эффект один час. Если вампира диаблеризируют во время действия этой способности, эффект немедленно развеивается, и диаблерист получает силу, соответствующую истинному поколению тауматурга. Кроме того, любые смертные, обращенные тауматургом, получают поколение в соответствии с поколением своего сира (т. е., Тремер 10–ого поколения, снизивший поколение до восьмого, все равно создаст потомка 11–ого поколения).

Когда эффект рассеивается, из запаса крови исчезает вся кровь, превышающая максимум, допустимый для поколения, оставляя персонажа с его обычным максимальным запасом крови. То есть, у Тремера 12–ого поколения (максимальный запас крови — 11), снизившего свое поколение до девятого (максимальный запас крови — 14), в теле которого к моменту окончания действия способности было 14 пунктов крови, запас крови немедленно упадет до 11.

••••Кража Витэ

При помощи этой способности тауматург выкачивает витэ из своих жертв. Ему не нужно прикасаться к жертвам — кровь в буквальном смысле вытекает из жертвы материальной струей и устремляется к Сородичу (хотя она часто поглощается волшебным образом, и ей не требуется проникать через рот).

Система: Количество успехов определяет, сколько пунктов крови Тремер извлекает из жертвы. Жертва должна быть видна тауматургу и ей следует находиться в пределах 50 футов (15 метров). Применение этой способности — то же самое, что питье из индивидуума, если три раза использовать ее на одном и том же Сородиче, на тауматурга будут наложены узы крови! Естественно, что эта способность крайне зрелищна, и князья Камарильи обоснованно считают ее публичное применение нарушением Маскарада.

•••••Котел Крови

Тауматург, применяющий эту способность, варит кровь в жилах своей жертвы, словно воду на огне. Сородич должен прикоснуться к своей жертве, и именно от этого прикосновения кровь жертвы и вскипает. Эта способность всегда летальна для смертных, и наносит огромные повреждения даже самым сильным вампирам.

Система: Количество полученных успехов определяет, сколько пунктов крови вскипает. Жертва получает один уровень непоглощаемых повреждений за каждый вскипевший пункт крови (индивидуумы, владеющие «Стойкостью» могут поглощать этот урон, используя лишь кубики «Стойкости»). Одного успеха достаточно, чтобы убить смертного, хотя говорят, что некоторым гулям удавалось выжить.

Привлечение Огней

Эта способность наделяет тауматурга умением призывать волшебное пламя — сначала небольшой огонек, но опытные маги могут создавать крупное пламя. «Привлечения Огней» серьезно боятся, поскольку огонь — один из самых надежных способов навлечь на вампира Окончательную Смерть.

Огонь, создаваемый при помощи этого пути, не является «естественным». Вообще–то, многие вампиры полагают, что пламя призывается прямо из Преисподней.

Пламя, призванное с помощью «Привлечения Огней», следует выпустить, чтобы оно оказало эффект. То есть, «Огненная ладонь» не поджигает руку вампира и не наносит непоглощаемую рану — она просто производит свет. Однако, как только пламя выпускается, оно поджигает, как обычно, и персонаж не может его контролировать.

Система: Количество успехов определяет, насколько точно вампир размещает пламя в желаемом месте. Одного успеха достаточно, чтобы призвать огонь в собственной ладони, а пять успехов поместят пламя в любом месте в пределах поля зрения Сородича.

Отдельные описания для каждого уровня пути не будут приводиться — в конце концов, огонь есть огонь. В нижеследующей таблице указан уровень пути, который требуется для создания конкретного объема пламени. Разумеется, для того, чтобы вообще можно было поглощать урон, вампир должен владеть Дисциплиной «Стойкость».

• **Свеча** — сложность 3 на поглощение, один уровень непоглощаемых повреждений за ход

•• **Огненная Ладонь** — сложность 4 на поглощение, один уровень непоглощаемых повреждений за ход

••• **Небольшой костер** — сложность 5 на поглощение, два уровня непоглощаемых повреждений за ход

•••• **Большой костер** — сложность 7 на поглощение, два уровня непоглощаемых повреждений за ход

••••• **Ад** — сложность 9 на поглощение, три уровня непоглощаемых повреждений за ход

Движение Разума

Этот путь наделяет тауматурга способностью телекинетически передвигать предметы при помощи мистической силы крови. На высоких уровнях возможен даже полет (но следите за тем, кто вас видит…). Объектами, которыми управляет персонаж, можно манипулировать так, словно он их держит — их можно поднимать, вращать, жонглировать

ими, и даже «бросать», но для того, чтобы наделить их достаточной силой для нанесения реальных повреждений, требуется освоить пятый уровень пути или выше. Некоторые тауматурги, освоившие этот путь, даже пользуются им для охраны собственных жилищ, оживляя мечи, топоры и огнестрельное оружие, чтобы отгонять незваных гостей.

Этот путь может пугать и смущать зрителей. Многие люди приходят в замешательство, когда страницы книги перелистываются сами собой!

Система: Количество успехов определяет, как долго тауматург может контролировать объект (или субъекта). Каждый успех делает возможным один ход манипулирования, хотя Сородич может попытаться удержать контроль и по прошествии этого времени, сделав новый бросок (ему не нужно тратить дополнительную кровь для сохранения контроля). Если бросок успешен, контроль удерживается. Если тауматург теряет или отпускает контроль над объектом и позже начинает манипулировать им снова, игрок должен потратить новый пункт крови, и делается новая попытка.

Если эта способность применяется для манипулирования живым существом, субъект может предпринять попытку сопротивления. В таком случае тауматург и субъект делают противопоставляемый бросок Силы Воли каждый ход, пока осуществляется контроль.

Как и в случае с Привлечением Огней, для этого пути не указываются отдельные уровни — обращайтесь к нижеследующей таблице, чтобы узнать, какой вес тауматург способен контролировать. Когда Сородич достигает третьего уровня, он может поднимать себя в воздух и «летать» примерно со скоростью бега, вне зависимости от того, сколько он весит, но ограничения по весу продолжают действовать, если он пытается манипулировать другими объектами или субъектами. Когда Сородич достигает четвертого уровня, он может «швырять» объекты с Силой, равной значению его Движения Разума.

- Один фунт (0.45 кг)
- ●●20 фунтов (9 кг)
- ●●●200 фунтов (90 кг)
- ●●●● 500 фунтов (226.8 кг)
- ●●●●● 1000 фунтов (453.6 кг)

Путь Создания

Призвание предметов «из воздуха» было отличительной чертой легенд об оккультном и сверхъестественном задолго до появления Тремеров. Этот путь Тауматургии делает возможным сотворение предметов, ограничиваемое лишь разумом тауматурга.

У объектов, призванных посредством этого пути, есть две отличительных особенности. Предметы выглядят равно «одинаковыми», каждый из сотворенных предметов, будучи призванным вновь, будет выглядеть точно так же, как и в первый раз. Например, нож будет тем же ножом, если его создать повторно; два предмета будут неотличимы. Даже конкретный нож — тот, которым отец персонажа пользовался, чтобы угрожать ему — будет выглядеть идентично всякий раз, когда его призовут. У крысы будут точно такие же «черепичные» узоры на меху, а поверхность мусора всегда может быть одинаково гофрированной. Вдобавок, у сотворенных объектов нет недостатков: на оружии нет выбоин и царапин, на инструментах нет опознавательных знаков, а у компьютеров — корпуса без логотипов.

Лимит на размер воздаваемых объектов, похоже, ограничен размерами самого тауматурга; невозможно сотворить ничего, крупнее самого себя. Призывающий также должен в некоторой степени быть знаком с объектом, который желает призвать. Работа просто по фотографии или воображению увеличивает сложность, а объекты, с которыми персонаж хорошо знаком (вроде упомянутого выше ножа), могут понизить сложность, по усмотрению Рассказчика.

Когда игрок делает бросок, чтобы сотворить что–нибудь, полученные в броске успехи определяют качество призванного предмета. Один успех принесет дрянную, несовершенную вещь, а пять успехов наградят тауматурга почти точной копией.

•Призвание Простой Формы

На этом уровне мастерства тауматург может создавать простые неодушевленные объекты. У объекта не может быть никаких движущихся частей, и он не может состоять из нескольких материалов. Например, тауматург может призвать стальной прут, свинцовую трубу, деревянный кол или кусок гранита.

Система: Каждый ход, пока тауматург желает поддерживать существование объекта, требуется потратить новый пункт Силы Воли, или объект исчезнет.

••Постоянство

На этом уровне тауматургу больше не нужно тратить Силу Воли, чтобы поддерживать существование предмета. Предмет является, как уже предполагает название этого уровня, постоянным, хотя по–прежнему можно создавать лишь простые объекты.

Система: Игрок должен вложить в объект три пункта крови, чтобы сделать его постоянным.

•••Магия Кузнеца

Теперь Сородич может призывать объекты, состоящие из множества компонентов и с подвижными частями. Например, тауматург может создавать пистолеты, велосипеды, бензопилы или сотовые телефоны.

Система: Объекты, создаваемые при помощи Магии Кузнеца, являются постоянными, и их сотворение обходится в пять пунктов крови. Для призвания особенно сложных предметов часто нужен бросок Познаний (Ремесла, Науки и т. д.) вдобавок к основному броску.

••••Обратное Сотворение

Эта способность позволяет тауматургу «изгонять» в небытие любые предметы, ранее призванные при помощи этого пути.

Система: Это продолжительный бросок. Тауматург должен набрать столько же успехов, сколько изначальный заклинатель набрал при сотворении указанного предмета.

•••••Власть над Жизнью

Эта способность не позволяет создавать настоящую жизнь, но может призывать весьма впечатляющее подобие. Существа (и люди), призванные при помощи этой способности, лишены свободы воли и не могут действовать самостоятельно, вместо этого выполняя простые инструкции своего создателя.

Система: Игрок тратит 10 пунктов крови. Несовершенные и недолговечные, существа, призванные посредством этой способности, слишком сложны, чтобы существовать долго. В течение недели после своего призыва, подобия уходят в небытие.

Руки Разрушения

Этот путь практикуется почти исключительно тауматургами Шабаша. Хотя он и нечасто встречается за пределами секты, некоторые из Тремеров Камарильи сумели освоить его в ходе столетий. У пути Рук Разрушения весьма неприглядная история, и некоторые Тремеры отказываются пользоваться им из–за слухов о его демоническом происхождении.

Жестокий и болезненный, этот путь наделяет тауматургов агрессивными способностями, недоступными для других, менее боевых путей. Он воплощает собой жестокую природу его шабашевских владельцев, и существует лишь для того, чтобы вызывать энтропию и разложение.

•Разложение

Эта способность ускоряет старение цели, заставляя ее вянуть, гнить или иным образом разрушаться. Цель должна быть неодушевленной, хотя на мертвые органические материалы воздействовать можно.

Система: Если бросок успешен, неодушевленный объект, к которому прикоснулся тауматург, стареет со скоростью 10 лет за каждую минуту, пока Сородич его касается. Если вампир разрывает физический контакт и желает состарить объект вновь, требуется потратить еще один пункт крови и сделать новый бросок.

••Искривление Дерева

Эта способность искривляет и сгибает деревянные объекты. Хотя дерево остается во всех других отношениях невредимым, этот эффект часто делает предметы полностью непригодными к использованию. Эту способность также можно использовать, чтобы вытянуть или сжать дерево, помимо того, чтобы придавать ему нездоровую форму. В отличие от других способностей этого пути, Искривление Дерева требует лишь взгляда, а не физического контакта.

Система: Можно искривить пятьдесят фунтов (22,68 кг) видимого дерева за каждый пункт крови, потраченный на эту способность (тауматург может тратить столько крови, сколько пожелает, вплоть до максимума, позволяемого его поколением за ход). Можно также искривлять многочисленные видимые объекты — вроде всех кольев, которыми вооружена противоборствующая группа охотников на вампиров.

•••Прикосновение Кислоты

Тауматург выделяет жгучие кислотные флюиды из любого участка своего тела. Липкая кислота разъедает металл, уничтожает дерево и наносит ужасающие химические ожоги живой ткани.

Система: Игрок тратит пункт крови, чтобы создать кислоту — кровь буквально превращается в испаряющиеся выделения. Один пункт крови производит достаточное количество кислоты, чтобы прожечь сантиметровую металлическую пластину или три дюйма (7,62 см) дерева. Урон от усиленной кислотой рукопашной атаки является непоглощаемыми и обходится в один пункт крови за каждый ход использования. Тауматург неуязвим для своего собственного кислотного прикосновения.

••••Атрофия

Эта способность заставляет конечность жертвы усохнуть, оставив лишь иссохший, почти мумифицированный отросток кости и кожи. Эффект проявляется мгновенно; для смертных он, вдобавок, необратим.

Система: Жертва может сопротивляться эффектам Атрофии, набрав три (или больше) успеха в броске Выносливость+Атлетика (сложность 8). Неудача означает, что конечность навсегда калечится. Возможно и частичное сопротивление: один успех означает, что сложность для любых использований конечности увеличивается на два, хотя эффект для смертных все равно остается постоянным. Два успеха означают, что сложность увеличивается на один. Вампиры, попавшие под воздействие этой способности, могут потратить пять пунктов крови, чтобы восстановить атрофированную конечность. Смертные калечатся навсегда. Эта способность воздействует лишь на конечности (руки и ноги); она не влияет на головы, туловища и т. д. жертв.

•••••Обращение в Прах

Эта устрашающая способность ускоряет старение своих жертв. Смертные буквально обращаются в прах от простого прикосновения опытного тауматурга, состарившись за предел смерти до полного разложения.

Система: Каждый успех в броске старит жертву на 10 лет. Потенциальная жертва может сопротивляться броском Выносливость + Смелость (сложность 8), но должна набрать больше успехов, чем получил тауматург в броске активации — это случай лишь однозначной победы. Если бросок жертвы удачен, она не старится вообще. Если она не набирает больше успехов, чем тауматург, она старится на весь соответствующий срок. Очевидно, что эта способность, пусть и воздействует на вампиров, но не оказывает на них заметного эффекта (они бессмертны). Максимум, жертва-Сородич слегка усыхает (-1 ко Внешности) на одну ночь.

Ритуалы

Ритуалы — это тауматургические формулы, тщательно изученные и подготовленные, порождающие могущественные магические эффекты. Ритуалы не столь гибки, как пути, поскольку их эффекты единичны и просты, но они лучше подходят для конкретных целей.

Все тауматурги обладают способностью пользоваться ритуалами, однако каждый ритуал следует изучать отдельно. Постигая тайную практику магии крови, тауматург обретает способность управлять этими направленными эффектами.

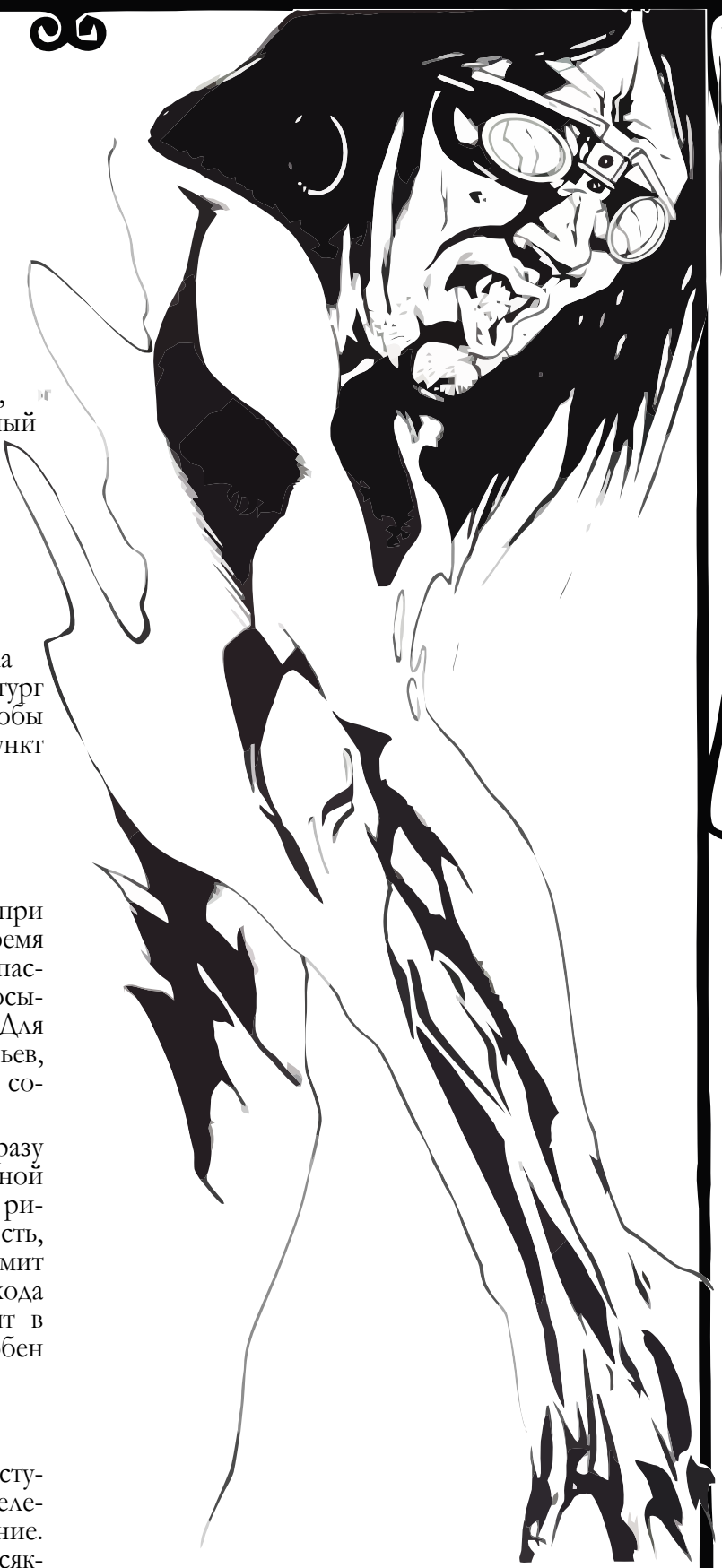
Значение тауматургических ритуалов колеблется от 1 до 10, каждый из этих уровней соответствует уровню Тауматургии, которым должен владеть желающий провести ритуал, и относительной силе самого ритуала. Если только не указано иного, на проведение ритуала требуется пять минут на уровень ритуала. Например, Тремер Андреас хочет наложить Защиту от Гулей, ритуал второго уровня. На проведение этого ритуала потребуется 10 минут, и Андреас должен владеть Тауматургией второго уровня или выше.

Для проведения ритуала нужен успешный бросок Интеллект+Оккультизм, сложность которого равна 3 + уровень ритуала (максимум 9). Для срабатывания ритуала достаточно лишь одного успеха, хотя некоторые заклятия могут требовать большего количества успехов или их эффекты могут различаться в зависимости от того, насколько удачен бросок заклинателя. Эта неопределенность эффекта является недавним проявлением; раньше ритуалы Тремеров работали безукоризненно, если заклинатель проводил их успешно. Многие тауматурги опасаются, что движения пробуждающихся Патриархов стали причиной неустойчивости потока магии, сделав успешность ритуалов более непредсказуемой, чем в былые ночи. Если бросок активации ритуала оказывается неудачным, Рассказчик может создавать странные происшествия или побочные эффекты, или даже изобразить, что ритуал удался, и сообщить о его несрабатывании лишь позднее. Проваленный бросок может привести даже к катастрофическим последствиям или призыву рассерженного демона…

Для работы ритуалов иногда требуются специфические ингредиенты или реагенты — они указаны в описании конкретного ритуала. Распространенными компонентами являются травы, кости животных, ритуальные предметы, перья, глаз тритона, язык жабы и т. д. Поиск магических компонентов для могущественного ритуала может стать основой для целой истории.

На первом уровне Тауматургии вампир автоматически получает один ритуал первого уровня. Для изучения других ритуалов тауматург должен найти кого–нибудь, кто научит его, или изучить ритуал по свитку, книге или иной записи. Обучение новому ритуалу может занимать самое разное время, от нескольких ночей (ритуал первого уровня) до месяцев или лет (ритуал пятого уровня). Некоторые грозные Колдуны изучали индивидуальные ритуалы десятилетиями, даже столетиями. Что именно делают эти ритуалы, неизвестно, но их эффекты без сомнения серьезны.

Ритуалы первого уровня



Защита Неприкосновенного Убежища

Этот ритуал не допускает солнечный свет в 20–футовую (6,1 м) область проведения ритуала. Мистическая тьма окутывает пространство, удерживая гибельный свет снаружи. Солнечный свет отражается от окон или магическим образом оказывается неспособен проникнуть сквозь двери и другие проемы. Заклинатель рисует знаки своей собственной кровью на всех затрагиваемых окнах и дверях, и ритуал действует до тех пор, пока Тремер остается внутри 20–футового радиуса.

Система: На проведение этого ритуала требуется один час, в течение которого тауматург зачитывает заклинания и рисует символы. Чтобы этот ритуал сработал, нужно потратить один пункт крови.

Проснуться с Вечерней Свежестью

Этот ритуал позволяет Тремер проснуться при любом признаке опасности, особенно во время дня. Если возникают любые потенциально опасные обстоятельства, Тремер немедленно просыпается, готовый встретиться с проблемой. Для этого ритуала требуется пепел сожженных перьев, который надо развеять в области, где Сородич собирается заснуть.

Система: Этот ритуал нужно проводить сразу перед тем, как Тремер устраивается на дневной сон. Любое прерывание хода ритуала делает ритуал неэффективным. Если возникает опасность, Тремер просыпается и может игнорировать лимит Человечности на запас кубиков на первые два хода бодрствования. После этого штрафы вступят в силу, но Тремер уже проснется и будет способен заняться проблемной ситуацией.

Связаться с Родным Сиром

Активировав этот ритуал, Тремер может вступить в мысленный контакт со своим сиром, телепатически общаясь с ним через любое расстояние. Связь может длиться, пока время ритуала не иссякнет, или пока любая из сторон не завершит разговор. Чтобы ритуал сработал, заклинатель должен иметь при себе какую–нибудь вещь, которая раньше принадлежала его сиру.

Система: Заклинатель должен помедитировать 30 минут, чтобы создать связь. Разговор может продолжаться 10 минут на каждый Успех, полученный при броске активации.

Отклонение Деревянной Погибели

Этот ритуал защищает Тремер от протыкания колом, независимо от того, спит он или активен. Пока этот ритуал действует, первый кол, который проткнул бы сердце Тремер, разрушается в руках нападающего. Кол, который просто держат возле Тремер, остается целым; чтобы этот ритуал вступил в действие, кол нужно активно использовать для попытки протыкания вампира.

Система: Тауматург должен на полный час окружить себя кругом из дерева. Подойдет любое дерево: мебель, опилки, необработанная древесина, бруски, что угодно. Но круг должен оставаться непрерывным. В конце часа вампир кладет деревянную щепку себе под язык. Если щепку убрать, ритуал аннулируется. Ритуал действует до следующего заката или рассвета.

Прикосновение Дьявола

Тремер использует этот ритуал, чтобы насылать проклятия на смертных, которые вызвали его гнев. Использование этого ритуала незримо отмечает человека, заставляя всех, кто вступает с ним в контакт, относиться к нему плохо. Со смертным обращаются так, словно он самое омерзительное создание на свете, и все, имеющие с ним дело, делают все возможное, чтобы доставить ему неприятности. Даже бомжи плюют вслед заколдованному человеку, и дети насмехаются над ним и осыпают его ругательствами.

Система: Эффект этого ритуала длится одну ночь, исчезая с восходом солнца. Смертный (это не действует на вампиров) должен присутствовать, когда этот ритуал активируется, и требуется подложить ему куда–нибудь монетку (в карман, ботинок, и т. д.).

Ритуалы Второго Уровня

Защита от Гулей

Осторожные Тремеры разработали этот ритуал, чтобы защититься от слуг мстительных противников. Задействовав данный ритуал, Тремер создает знак, который причиняет сильную боль любому гулю, соприкасающемуся с ним. Сородич выливает один пункт крови на объект, который желает защитить (кусок пергамента, монетку, дверную ручку и т. д.), и в течение 10 минут произносит заклинание. Через 10 часов магическая защита сформируется и будет причинять мучительную боль любому гулю, которому не посчастливится прикоснуться к зачарованному объекту.

Система: Гули, прикасающиеся к защищенному объекту, получают три кубика летальных повреждений. Эти повреждения наносятся вновь, если гуль прикасается к объекту и далее; кроме того, гуль, сознательно желающий прикоснуться к зачарованному объекту, должен потратить очко Силы Воли, чтобы сделать это.

Этот ритуал зачаровывает лишь один объект — начертанное на боку машины заклятие подействует лишь на соответствующую дверь или бампер, а не на всю машину. Заклятие можно накладывать на оружие, даже на пули, но обычно это лучше работает с оружием небольшого калибра. Впрочем, пули часто деформируются во время выстрела, и, чтобы заклятие осталось целым, игрок должен получить пять Успехов в броске Стрельбы.

Главный Фокус Вливания Витэ

Этот ритуал помещает некоторое количество крови в объект, над которым проводится ритуал. Объект должен быть достаточно маленьким, чтобы вампир мог унести его в обеих руках, а минимальный размер может быть с монетку. После того, как ритуал проведен, объект окрашивается в красный оттенок и становится скользким на ощупь. Отдав мысленную команду, тауматург может снять заклятие с объекта, заставляя его разрушиться, превратившись в лужу крови. Кровь можно использовать для любой цели, какую только выберет вампир; многие Тремер носят зачарованные украшения, чтобы всегда иметь при себе запас витэ.

Система: Объект может хранить лишь один пункт витэ. Если Сородич желает создать фокус для своего союзника, он может это сделать, но содержащаяся внутри кровь должна принадлежать самому заклинателю (и если союзник выпьет эту кровь, он окажется на один шаг ближе к узам крови). Союзник должен присутствовать рядом во время создания фокуса.

Ритуалы Третьего Уровня

Бестелесное Передвижение

Использование этого ритуала позволяет тауматургу стать нематериальным. Заклинатель становится совершенно нематериальным и таким образом может проходить сквозь стены, запертые

двери, освобождаться от наручников и т. д. На протяжении действия этого ритуала заклинатель также становится неуязвим для физических атак.

Заклинатель должен идти через физический объект только прямо и не может поворачивать назад. То есть, Сородич может пройти сквозь сплошную стену, но не может пройти сквозь землю (поскольку вряд ли удастся добраться до другой стороны до того, как срок действия ритуала истечет). Для этого ритуала требуется, чтобы заклинатель имел при себе осколок разбитого зеркала, в котором должен быть видно его отражение, пока он передвигается в нематериальной форме.

Система: Этот ритуал действует количество часов, равное количеству Успехов, полученных в броске Сообразительность + Выживание (Сложность 6). Тауматург может завершить ритуал (и, соответственно, нематериальность) раньше этого срока, убрав осколок зеркала прочь, так, чтобы тот больше не отражал его.

Щит Омерзительного Присутствия

Тремер шутят между собой, что это их «ритуал для Вентру». Сородичи, которые применяют дисциплину Присутствие на объект этого ритуала, обнаруживают, что эффекты их дисциплины перенаправляются, так, словно бы они использовали дисциплину на себя. Например, вампир, использующий Присутствие, чтобы вызвать глубочайший страх у Сородича, находящегося под действием этого ритуала, сам испытывает страх. Этот ритуал — ревностно оберегаемая тайна Тремер, и Колдуны стараются, чтобы его применение оставалось загадкой за пределами клана. Магический компонент этого ритуала — кусок голубого шелка. Индивидуум, защищаемый ритуалом должен носить его обернутым вокруг своей шеи.

Система: Этот ритуал действует до восхода солнца. Учтите, что использование дисциплины Присутствие должно сначала удаться, прежде чем будет перенаправлено ритуалом.

Ритуал Четвертого Уровня

Кость Лжи

Этот ритуал зачаровывает человеческую кость так, чтобы любой, кто держит ее, должен был говорить правду. Указанная кость часто бывает черепом, хотя сгодится любая часть скелета — некоторые Тремер используют нанизанные на шнурок зубы, ожерелья из сплетенных пальцев или жезлы, изготовленные из ребер или рук. Кость становится чернее по мере того, как заставляет держащего ее говорить правду, пока не станет совершенно черной, и вся магия в ней не иссякнет.

Этот ритуал призывает духа человека, которому кость принадлежала при жизни; это именно дух выжимает правду из потенциального лжеца. Дух поглощает ложь, которую намеревался сказать держащий кость, и, вызывая больше правды, она портится все больше и больше. Если его вызвать, этот дух будет отражать грехи, высосанные из побежденного лжеца (вдобавок к гневу за принудительное служение). По этой причине для данного ритуала часто используются анонимные кости, и кость, как правило, хоронят после того, как используют полностью. Одну и ту же кость никогда нельзя использовать для этого ритуала дважды.

Система: Возраст кости, наделяемой этой магической силой, должен быть не менее 200 лет, и она должна поглотить 10 пунктов крови в ночь проведения ритуала. Каждая ложь, которую хочет произнести держащий, поглощает один из этих пунктов крови, и держащий должен после этого немедленно сказать правду. Когда израсходованы все 10 пунктов крови, магия кости исчезает и больше не работает.

Ритуал Пятого Уровня

Договор Кровью

Этот ритуал заключает нерушимое соглашение между двумя подписавшими его сторонами. Контракт должен быть написан кровью заклинателя и подписан кровью того, кто ставит свое имя под документом. На полную активацию данного ритуала требуется три ночи, после чего обе стороны будут вынуждены выполнять условия контракта.

Система: Этот ритуал лучше оставить Рассказчику, который может призвать подписавших договор крови к подчинению любыми необходимыми методами (бывает, что демоны материализуются и обеспечивают соблюдение некоторых договоров крови). Единственный способ завершить действие ритуала — выполнить условия контракта или сжечь сам документ. В ходе создания документа тратится один пункт крови, и дополнительный пункт крови тратится теми, кто подписывает его.

Изменчивость

Изменчивость — это уникальная способность клана Цимисхи, и она практически неизвестна никому вне этого клана. Чем–то напоминающая Превращение, Изменчивость позволяет Извергам

изменять и ваять свои или чужие плоть и кость. Когда Цимисхи пользуется Изменчивостью, чтобы менять облик смертных, гулей или вампиров более высокого поколения, полученные эффекты постоянны; вампиры, чье поколение равно или ниже поколения Изверга, могут излечивать эффекты Изменчивости, как если бы это были непоглощаемые повреждения. Разумеется, сам Изверг всегда может изменить собственную плоть.

Обратите внимание, что, хотя эта способность позволяет добиться серьезных и устрашающих результатов, применяющий ее вампир должен касаться кожи субъекта, и часто должен физически вылепливать желаемый результат. Это относится даже к применению дисциплины на себя. Цимисхи, хорошо владеющие Изменчивостью, часто нечеловечески красивы; менее опытные — просто похожи на нелюдей.

Примечание: Носферату всегда «излечивают» воздействия Изменчивости, по крайней мере те, что улучшают их внешность. Древнее проклятие клана нельзя обмануть с помощью Изменчивости, разве что ее применит Патриарх Цимисхи (который, по слухам, все равно уничтожен).

•Текучий Облик

Вампир, владеющий этой способностью, может изменять свое тело: рост, телосложение, голос, черты лица, оттенок кожи и многое другое. Подобные воздействия носят исключительно косметический характер и их размах весьма ограничен — например, рост можно изменять не больше чем на фут (30 см), в большую или меньшую сторону. Вампир должен физически вылепливать изменения, в прямом смысле придавая плоти желаемую форму.

Система: Игрок должен потратить 1 пункт крови для изменения каждой желаемой части тела, и сделать бросок Интеллект+Лепка Тела (сложность 6). Чтобы скопировать чью–нибудь внешность или голос, нужно сделать бросок Восприятие+Лепка Тела (сложность 8); для создания безупречной копии необходимо 5 успехов; меньшее количество успехов оставляет недочеты, мелкие или крупные. Увеличение значения своей Внешности идет со сложностью 10, таким образом, обычно требуется трата пунктов Силы Воли для получения хотя бы минимального числа успехов, а провал понижает значение этого Атрибута на 1 навсегда.

••Изменение Плоти

Эта способность похожа на Текучий Облик, но она позволяет вампиру производить глубокие и причудливые изменения других существ. Цимисхи часто используют эту способность для превращения своих слуг в чудовищных охранников, чтобы лучше устрашать врагов. Можно изменять только плоть (кожу, мышцы, жир и хрящи, но не кости).

Система: Вампир должен осуществить захват планируемой жертвы, а игрок делает бросок Ловкость+Лепка Тела (сложность может варьироваться: 5 для грубой работы до 9 для точных изменений) вампир, который хочет увеличить значение чужой Внешности, делает это, как указано в описании Текучего Облика. Снизить этот Атрибут значительно легче (сложность 5), хотя более вдохновенное обезображивание может потребовать большей Сложности. В обоих случаях, каждый успех снижает или повышает Атрибут на один пункт.

Вампир может использовать эту способность, чтобы передвигать куски кожи, жира и мышечной ткани, чтобы обеспечить дополнительную «набивку» в нужных местах. За каждый успех в броске Ловкость+Лепка Тела (сложность 8) вампир может увеличить запас кубиков поглощения жертвы на 1, за счет или уровня здоровья, или пункта Силы (по выбору вампира).

•••Изменение Скелета

Эта ужасающая способность позволяет вампиру изменять и придавать форму костям тем же способом, что и плоти. В сочетании с Изменением Плоти, эта способность позволяет вампиру, применяющему Изменчивость, обезобразить свою жертву (или себя) до неузнаваемости. Эту способность нужно использовать в комбинации с искусствами лепки тела, если вампир не хочет нанести жертве повреждения (см. ниже).

Система: Игрок делает бросок Сила+Лепка Тела (сложность как и для предыдущих эффектов Изменчивости).

Изменение Скелета может использоваться и без лепки плоти, как оружие нападения. Каждый успех, полученный в броске Сила + Лепка Тела (сложность 7), снимает один уровень здоровья летальными повреждениями, от того, что кости рвут, пронзают и режут плоть жертвы изнутри.

Вампир может применять эту способность (на себе или других), чтобы вырастить костяные иглы или когти, либо на суставах пальцев — для использования их как оружия, либо по всему телу — как шипы для защиты. Если отращиваются костяные шипы на пальцах, то вампир или жертва получает один уровень летальных повреждений (они возникают из–за того, что заостренная кость разрезает кожу — за такое оружие надо платить). При использовании костяных игл по всему телу, цель получает число повреждений равное [5 минус число успехов] (провал убивает цель или загоняет вампира в торпор). Эти повреждения можно восстанавливать как обычно.

Шипы на пальцах наносят Сила + 1 летальных повреждений, а защитные иглы наносят нападающему летальные повреждения, равные его Силе, если только он не выкинет три или больше успеха в броске на атаку (защищающийся получает повреждения как обычно). Костяные иглы также позволяют вампиру или измененной цели добавлять +2 к повреждениям, наносимым при захвате, клинче или удержании соперника.

Вампир, который выкинет 5 или больше успехов в броске Сила + Лепка Тела, может заставить ребра другого вампира загнуться внутрь и пронзить его сердце. Хотя это и не загонит его в торпор, вампир–жертва все равно потеряет половину запаса крови когда средоточие его витэ разорвется.

••••Образ Ужаса

Цимисхи применяют эту способность, чтобы стать страшными монстрами; естественно, это дает большие преимущества в бою. Рост вампира увеличивается до 8 футов (2,4 м); кожа превращается в зелено–серый или серо–черный хитин; руки становятся узловатыми и длинными, как у обезьяны, и на пальцах вырастают зазубренные черные когти; лицо видоизменяется и превращается нечто кошмарное. Из позвоночника вырастают шипы, а из панциря выделяется зловонная слизь.

Система: Активация Образа Ужаса стоит 2 пункта крови. Все физические Атрибуты (Сила, Ловкость, Выносливость) увеличиваются на 3, а все Социальные Атрибуты опускаются до 0, кроме случаев общения с кем–либо еще, находящимся в Образе Ужаса. Однако вампир, пребывающий в Образе Ужаса, может использовать Силу как Социальный Атрибут, если он хочет кого–нибудь запугать. Повреждения, наносимые в рукопашном бою, увеличиваются на один из–за зазубренных когтей и костяных наростов на руках существа.

•••••Форма Крови

Вампир, владеющий этой способностью, может физически превратить всё свое тело или его часть в наделённое сознанием витэ. Эта кровь во всех смыслах идентична обычному витэ вампира; он может использовать его, чтобы питать им себя или других, создавать гулей или устанавливать узы крови. Если всю эту кровь выпивают или иным образом уничтожают, вампир обретает Окончательную Смерть.

Система: Вампир может трансформировать всего себя или часть себя, как посчитает нужным. Каждую ногу можно превратить в два пункта витэ, как и торс; каждая рука, голова и живот превращаются в один пункт крови. Кровь можно вновь превратить в часть тела, при условии, что она соприкасается с вампиром. Если кровь употребили или уничтожили, вампир должен потратить количество пунктов крови, равное изначально созданным, чтобы заново отрастить недостающую часть тела.

Вампира, целиком пребывающего в этой форме, нельзя пронзить колом, порезать, ударить или проткнуть, но его можно сжечь огнем или солнечными лучами. Вампир может перетекать с места на место, течь вверх по стенам и литься сквозь самые узкие трещины, словно Форма Мрака.

Могут применяться Ментальные Дисциплины, при условии, что не требуется взгляда в глаза или звукового выражения — и если вампир в этой форме «изливается» на смертного или животное, этот смертный должен сделать бросок на Храбрость (сложность 8), или убежать в панике.

Лепка тела

Изменчивость — это искусство и Способность одновременно, и вампиры, желающие использовать его в полной мере, должны выучить специфическую версию Навыка Ремесел, а именно — Лепку Тела. Этот Навык позволяет производить различные изменения над живой и мертвой плотью. Этот Навык также дает понимание более обыденных методик; многие Цимисхи — мастера свежевания, бальзамирования, таксидермии, татуировки и пирсинга.

„Это не все, как бы это не закончилось..."

Лиз сидела на водяном теплом полу, пытаясь стереть с лица вязкое красное с запахом железа. Танелл примостилась на капоте Кадиллака напротив нее, и кровь все еще капала с ее когтей. Она так же была и на ее куртке, но не слишком была видна на черном. Она улыбалась, глядя на Лиз, как кошка, которая наблюдает за тем, как полудохлая мышь все еще пытается уползти.

„Ты выдохлась, Лиз — сказала она. — Но это еще не все. Следующей ночью будет то же самое..." Лиз издала булькающий звук из глубины своего горла, и это было похоже на „Пошла ты!". Однако Танелл не обращала внимание на ее оскорбление, не обращала внимание на звуки сирен вдалеке. „Завтрашней ночью я снова найду тебя и проделаю все то же самое с тобой. И я буду делать это каждую ночь, пока мне не надоест или рука ельфов не скажет, что достаточно. Но если ты попытаешься покинуть город, я найду тебя и убью. Попытаешься найти помощь, я найду и убью тебя. Тебе ли поздно..."

Лиз сглотнула кровь, попыталась встать. Однако Танелл ленивым толчком ее обратно на землю и скрылась в какой-то машине. „Завтра на закате у нас свидание" — прокричала она и неспешно пошла прочь...

Глава пятая: Правила

Единственная причина, по которой в игре должны быть правила, особенно в игре повествования вроде Вампира это необходимость уровнять возможности всех играющих. О большинстве вещей в игре может судить Рассказчик, решая, смогли или нет осуществить что–либо персонажи. Но для беспристрастных решений требуются своего рода стандарты или прецеденты, чтобы любой знал, что о другом будут судить по таким же критериям.

Для этого и нужны правила.

В Вампире есть лишь несколько основных правил, которые следует запомнить, но они могут иметь бесчисленное количество вариаций в контексте игры. Это глава касается лишь самых базовых вещей, вроде бросков кубиков, более специфические и детальные правила можно найти в других местах книги. Не пытайтесь осознать все сразу — поймите базовые правила, а все остальное вы уже поймете естественным путем.

Время

Время в игре идет так же, как и в обычном мире — за понедельником идет вторник, за ноябрем декабрь и т. д. Однако нет необходимости отыгрывать каждую секунду. Существует большая разница между бегом времени в игре и в реальном мире. За сессию, которая длиться четыре часа, может пройти неделя, месяц или даже год игрового времени — или же наоборот, целая сессия может уйти на то, чтобы детально описать события получаса. Вы можете отыгрывать битву ход за ходом, тратя гораздо больше времени на игровые три секунды или же можете позволить пройти целым месяцам игрового времени за несколько минут реального времени. (Время, которое проходит без реальных действий ваших игроков называется «временем без действий» — этот небольшой трюк ускорит события в вашей игре).

Для того чтобы сохранить чувство времени во время игры и не пользоваться бесконечными таблицами при этом, в «Вампире» используется шесть основных единиц измерения времени:

— **Ход** — время, необходимое для выполнения одного простого действия. Может длиться от трех секунд до трех минут, в зависимости от отыгрываемой сцены.

— **Сцена** — как и в любом фильме или пьесе сцена — это период времени, в течение которого происходят различные действия в одном и том же месте. Это может быть штурм капеллы Тремеров или же задушевная беседа на скамейке в парке. Каждая сцена содержит столько ходов, сколько необходимо, в ней вообще не может быть ходов, если она состоит лишь из диалогов и общения персонажей.

— **Глава** — независимая часть истории, которую обычно отыгрываемая за одну игровую сессию. Глава состоит из нескольких сцен, которые связанны между временем без действий (см. далее), подобно главе в книге или пьесе.

— **История** — полноценная история, с завязкой, развитием сюжета, кульминацией и развязкой. Некоторые истории имеют несколько глав, другие можно закончить и за одну.

— **Хроника** — череда историй, которые связанны между собой самими персонажами и их приключениями, которые возможно имеют одну тему или общий сюжет.

— **Время без действий** — время, которое «заполнено» описаниями, вместо того, чтобы отыгрывать его сцена за сценой. Если Рассказчик говорит, что «вы ждали четыре часа в приемной Князя, прежде чем его гуль пригласил вас войти», то это значит, что Рассказчик хочет воспользоваться «временем без действий» и что игрокам не нужно отыгрывать все это время. С помощью времени без действий можно быстро отыграть второстепенные или скучные отрезки времени.

Действия

Во время игры персонаж будут делать огромное количество различных вещей. Некоторые из них рассматриваются как действия, некоторые — нет. Разговор и общение не рассматриваются как действие, но зато почти все остальное, от попытки ударить по лицу вашего сира до попытки подобрать код к сейфу — все это рассматривается как действие. В игровом времени одно действие длиться обычно занимает один ход (см. выше).

Если вы хотите произвести какое–либо действие, то просто скажите вашему Рассказчику, что и как собирается делать ваш персонаж. Большинство действий, например переход улицы или перезарядка оружия, достаточно просты и автоматически рассматриваются как успешные. Но если вы например пытаетесь пересечь скоростную дорогу с четырьмя полосами, которая к тому же переполнена несущимися на полной скорости машинами или пытается перезарядить оружие, вися в воздухе и держась одной рукой за пожарную лестницу, то вполне можете провалить это действие. Так что в том случае, когда существуют справедливые сомнения в успехе действия, необходимо бросить кубики, для того, чтобы определить результат действия.

Бросая кубики

Рассказчик имеет полное право решить, удалось ли действие игрока или нет (обычно из драматических побуждений), но во многих случаях в игру может вступить случай. По этому для Вампира используется простая, переносная версия «случая в кармане» — кубики. Точнее говоря, в игре Вампир используются десятигранные кубики, которые вы можете купить в любом специализированном магазине. Рассказчику может понадобиться несколько кубиков, игрокам тоже необходимо иметь определенное их количество, но их можно использовать совместно. Начинающим персонажам вполне хватит десять кубиков.

Вы бросаете кубики каждый раз, когда исход действия может быть поставлен под сомнение, или же Рассказчик думает, что персонаж может провалить действие. Сильные и слабые стороны вашего персонажа влияют на количество кубиков и на его шансы на успех.

Значения

Личность вашего персонажа ограничена лишь вашей фантазией, однако все его врожденные и изученные способности имеют определяются его Чертами. Любая Черта имеет значение от 1 до 5: 1 означает, что персонаж едва компетентен в этом, а 5 означает наивысший уровень, которого может достичь человек. Черты большинства людей имеют значение от 1 до 3, 4 означает уже очень одаренную личность, а 5 является почти недостижимым уровнем, по крайней мере среди людей. Представьте себе это как «звездочки» для оценок ресторанов и фильмов: одна звездочка — едва приемлемо, пять звездочек — превосходно. Так же некоторые Черты могут быть равны нулю — это означает, что персонаж никогда не изучал данную способность, но есть и кое–какие исключения (например, ужасная Внешность Носферату).

X кошмарно
● плохо
●● средне
●●● хорошо
●●●● исключительно
●●●●● великолепно

Для любого броска используется один кубик за каждый пункт в соответствующей Черте: например, если персонаж пытается найти что–то и у него 3 пункта в Восприятии, то вы можете сделать три броска. Но обычно для бросков никогда не используется количество пунктов только из Атрибута — врожденный потенциал обычно подкрепляется умениями, так или иначе. Чаще всего в игре используется сумма кубиков в одном из Атрибутов и в одной из Способностей.

Например, если Вероника хочет найти определенные документы среди суматохи в офисе, то Рассказчик может попросить игрока Вероники, Линн, сделать бросок Восприятие+Финансы персонажа, Атрибут плюс Способность. В этом случае Линн берет Восприятие Вероники 2 и прибавляет к нему ее Финансы 4 и в сумме получает шесть кубиков для выполнения этого задания. Эти кубики называются запасом кубиков — проще говоря, это количество кубиков, которые вы можете бросить за один ход. Чаще всего вы считаете количество кубиков для одного действия за раз, однако вы можете модифицировать его, чтобы выполнять многоступенчатые действия за один ход (для большей информации см. «Множественные действия»).

Разумеется, для некоторых бросков не требуется прибавлять Способность к Атрибуту: например, нет способности, которая помогла бы Веронике приподнять небольшой сейф. В подобных ситуациях Вероника должна использовать для броска лишь свои Атрибуты, в конкретном случае — Силу.

Практически нет ни одной ситуации, для которой понадобятся значения более чем двух Черт. Кроме того, если для броска используется Черта, чье максимальное значение равняется10, например Человечность или Сила Воли, то вы не можете прибавлять к ней другие Черты для броска. Для нормального человека невозможно использовать запас кубиков более 10 для выполнения любого задания.

Однако если дело касается древних вампиров…

Сложность

Нет никакого смысла бросать кубики, если вы не знаете, какой результат должны получить. Если вы пытаетесь предпринять какое–либо действие, Рассказчик должен установить подходящую сложность и сообщить вам об этом. Сложность всегда является числом от 2 до 10. Каждый раз когда вы выбрасываете на кубиках число, равное сложности или больше ее, вы получаете успех. Например, если какое–то действие имеет сложность 6 и вы выбросили 3, 3, 8, 7 и 10, то вы набрали три успеха. Чем больше вы наберете успехов, тем лучше. Обычно почти для любого действия вам достаточно и одного успеха, однако это будет обозначать, что вы справились еле–еле. Если же вы наберете три успеха и более, то это будет означать, что вы превосходно справились с заданием.

Конечно же, чем ниже сложность броска, чем легче набрать успехи, и наоборот. 6 является сложностью «по умолчанию», обозначая не слишком легкие и не крайне трудные действия. Если в книге правил от вас требуется сделать бросок или же этого требует Рассказчик, но вам не говориться о сложности, то можете считать, что сложностью будет являться 6.

Рассказчик является высшей инстанцией при решении о сложности броска — если действие кажется ему невозможным, то он может сделать сложность крайне высокой, а если задание выглядит рутинным, то сложность может быть и ниже (если Рассказчик решит, что для этого задания вообще требуется бросок). Особенно сложные или особенно простые действия могут иметь сложность 2 или 10, но так бывает довольно редко. Для сложности 2 практически нет смысла делать броски, а при сложности 10 действие практически невыполнимо — ваши шансы на провал (см. ниже) и успех одинаковы, вне зависимости от того, сколько кубиков вы кидаете.

И да, к слову, 10 — это всегда успех, вне зависимости от сложности.

Нижеприведенные таблицы могут дать вам идеи насчет того, как комбинировать сложности и количество успехов. Курсивом обозначена сложность «по умолчанию».

Неудача

Если вы не набрали ни одного успеха, то ваш персонаж не смог успешно справиться с заданием. Он промахнулся. Он не смог выбить страйк шаром для боулинга. Его попытки переубедить князя провалились. Неудача, хоть и расстраивает, все же не так катастрофична, как провал (см. ниже).

Пример: Носферату Федор пытается проследить за подозрительными действиями в одном из коридоров канализации, стараясь затаиться на трубе сверху. Рассказчик Джастин говорит игроку Федора, Джону, сделать бросок Ловкость+Скрытность со сложностью 7. Джон делает броски и получает 2,5, 6, 6, 4, 3 — нет успехов. Джастин говорит, что когда Федор пытался переместиться по трубе, то наступил на что–то скользкое и потерял равновесие. Головорезы не видят Федора, но у него определенно проблемы.

Рефлекторные действия

Не все, что делает персонаж, рассматривается как действие. Например, персонаж употребляет пункт крови для того, чтобы поднять свой Физический Атрибут, то предполагается, что для этого необходимо меньше секунды игрового времени — не требуется никакого броска, и ваш персонаж может в это же время заниматься чем–либо другим. Такие «свободные действия» называют рефлекторными, обычно это какая–то мелочь, на выполнение которой не требуется производить действие.

К рефлекторным действия относятся, например, увеличение Физических Атрибутов с помощью пунктов крови, поглощение повреждений, бросок на Добродетели или активизация Стремительности для проведения дополнительных действий. Все это не рассматривается как настоящие действие — например, вы не должны ничего отнимать от вашего запаса кубиков на поглощение, если в это же время вы перезаряжаете пистолет. Разумеется, большинство рефлекторных действий должно выполняться сознательно, но они не будут влиять ни на что другое, что вы захотите предпринять в этот же ход.

Множественные действия

Иногда игроку хочется, чтобы его персонаж произвел больше одного действия за ход — например, выстрелил сразу по двум целям и карабкался по уступу, отбиваясь при этом от преследователей. В данном случае игрок может предпринимать действия как обычно, однако все они будут получать штрафы.

Игрок заявляет о количестве действий, которые его персонаж хочет предпринять. Зачем он отнимает число, равное количеству действий, от своего первоначального запаса кубиков. Дополнительные действия будут терять дополнительный кубик от своего запаса кубиков, этот эффект куммулятивен: если запас кубиков уменьшится до нуля или станет еще меньше, это означает, что действие уже невозможно предпринять.

Пример: Джастин хочет, чтобы его персонаж, Носферату Холл, нанес удар и в то же время уклонился от двух направленных в него ударов. У Холла Ловкость 3, Драка 4 и Уклонение 3. Джастин подсчитывает запас кубиков для удара (Ловкость 3 + Драка 4 = 7), а затем отнимает три кубика (потому что он в сумме предпринимает три действия) и получает запас кубиков 4. Первое уклонение имеет запас кубиков 6 (Ловкость 3 + Уклонение 3) минус четыре (три за три действия и один за то, что это второе дополнительное действие) и запас кубиков становится равен 2. Для последнего уклонения запас кубиков равен 1 (6 минус три за количество действий, два за то, что это второе дополнительное действие), Холлу лучше быть везунчиком.

Вампиры, у которых есть Дисциплина Стремительность, могут предпринимать множественные действия не отнимая кубики от своего запаса кубиков. Эти дополнительные действия не будут считаться множественными действиями.

Провалы

Невезенье может все испортить. Еще одним базовым правилом насчет бросков кубиков является «правило одного» или провал. Если на кубике выпало один, то это отнимает у вас один успех. Таким образом, кубик, на котором выпало один аннулирует один кубик, на котором выпал успех. Таким образом успешное действие может вдруг превратится в неудачу.

Иногда дела идут совсем плохо. Если вы не набрали ни одного успеха и выбросили 1 (единицу) один или более раз, то это полный провал. Другими словами, если вы не набрали ни одного успеха и выбросили 1 (не важно, сколько раз), то бросок считается проваленным. Если вы набрали хотя бы один успех и даже если он был отменен «единицей» и остались еще единицы, то это будет просто считаться неудачей.

Провал намного хуже обычной неудачи — это полное невезение. Например, если вы стреляете из пистолета в охотника и получили провал, то пистолет может заклинить. Если вы получили провал, когда взламывали компьютер, то это может активировать тревогу. В результате провала броска на Скрытность вы можете оказаться у всех на виду. Рассказчик сам определяет, что пошло не так: провал может причинить как мелкие неудобства, так и иметь катастрофические последствия.

И да, к слову, 10 — это всегда успех, вне зависимости от сложности.

Нижеприведенные таблицы могут дать вам идеи насчет того, как комбинировать сложности и количество успехов. Курсивом обозначена сложность «по умолчанию».

Сложность

Три	Легкое (проинсталлировать софт на Макинтош)
Четыре	Рутинное (сменить колесо)
Пять	Простое (соблазнить кого-то, кто и так уже «в настроении»)
Шесть	Стандартное (выстрелить из пистолета)
Семь	Непростое (заменить аудиосистему машины)
Восемь	Сложное (починить сломанный мотор)
Девять	Крайне сложное (починить сломанный мотор без запчастей)

Количество успехов

Один успех	Незначительно (поддерживать сломанный холодильник в рабочем состоянии, пока не приедет мастер)
Два успеха	Средне (смастерить что-то отвратительное, но полезное)
Три успеха	Отлично (отремонтировать что-то, чтобы оно стало как новенькое)
Четыре успеха	Выдающиеся (увеличить эффективность вашей машины в процессе ее ремонта)
Пять и более успехов	Феноменально (создать шедевр)

Разумеется, некоторые Рассказчики могут обнаружить, что провалы происходят слишком часто в его хронике (закон вероятности часто не работает для кубиков, это может подтвердить вам любой ветеран ролевых игр). В это случае Рассказчик может давать персонажам, как своим, так и игроков, один «свободный» провал — другими словами, первый провал за сессию не будет засчитываться. Это правило призвано сделать жизнь игроков немного легче, но с другой стороны, то же касается и их врагов…

Пример: Александра, Тремер, за которую играет Мерида, в отчаянии стреляет из окна капеллы, которая подверглась обстрелу стаей Шабаша. Мерида делает бросок Ловкость+Огнестрельное оружие Александры (сложность 8) и выбрасывает 9, 1, 1, 8, 1. «Единиц» более чем достаточно, чтобы аннулировать все успехи, но так как во время броска были выброшены успехи, то Александра просто терпит неудачу.

Однако на следующий ход ей уже не так везет. Было выброшено 1, 3, 4, 3, 7. В этот раз не только была выброшена «единица», но при этом не было ни одного успеха, так что действие провалено. Рассказчик решает, что оружие Александры дало осечку и после того, как она пытается все исправить, в ружье ломается что–то важное и оно становится бесполезным. Александра начинает пятиться к запасному выходу, надеясь, что стая еще не обнаружила его…

Автоматический успех

Скажем прямо, порой эти броски действительно надоедают, особенно тогда, когда персонаж необходимое действие проведет и во сне. Все, что делает игру более быстрой и снижает заминки — хорошая штука. Поэтому в игре Вампир применяется простая система автоматических успехов, которая позволяет вам не применять кубики для тех действий, которые персонаж может исполнить без труда.

Короче говоря, если количество кубиков в вашем запасе кубиков, равно или больше сложности броска, то ваш персонаж получает автоматический успех. Однако не забывайте, что это возможно не для всех видов действий, это никогда не применимо во время боя или в других стрессовых ситуациях. Кроме того, автоматический успех соответствует только одному успеху при обычном броске, так что вы можете захотеть все же сделать бросок, чтобы набрать больше успехов. Но для простых и часто повторяющихся действий эта система работает великолепно.

Есть еще один способ получить автоматический успех — просто истратьте пункт Силы Воли. Это можно делать только один раз за ход, и так как число пунктов Силы Воли ограничено, то вы не можете делать это слишком часто, однако это может помочь, когда вам крайне необходим успех.

Новая попытка

Неудача обычно приводит к стрессу, а значит и к новым неудачам. Если персонажу не удалось его действие, то он может попытаться еще раз (то, что персонажу не удалось открыть замок, еще не значит, что он больше никогда не попытается сделать это снова). В этом случае Рассказчик имеет право увеличить сложность второй попытки на единицу. Если он снова потерпит неудачу, то для третьей попытки сложность увеличится на три и т. д. И так до тех пор, пока сложность не станет настолько высока, что у персонажа уже не будет шанса на успех (сложность замка просто превосходит способности персонажа).

Примеры, когда это правило вступает в силу: взобраться на стену, взломать компьютерную систему или допрашивать пленника. Однако если вы не смогли ни за что ухватиться, преодолеть защитную программу или заставить пленника заговорить с первого раза, есть шанс, что вы вообще не сможете это сделать.

Порой Рассказчику не стоит применять это правило. Например, если игрок в стрессовой ситуации промахнулся из пистолета, не заметил засады или хвоста за собой. Подобные неудачи не приводят автоматически к разочарованию и провалу следующих попыток.

Пример: У Винтерса, дипломата князя из Атланты, выдалась не слишком хорошая ночь. Он находится за столом переговоров с посланницей Носферату и дела идут не слишком хорошо. Когда Винтерс пытается сказать даме что–то остроумное из периода Елизаветы, чтобы разрядить обстановку, и Рассказчик решает, что игрок Винтерса, Эдвард, должен сделать бросок Сообразительность+Этикет со сложностью 6, чтобы отыграть эту шутку. Эдвард делает бросок, и устарелый комплимент Винтерса раздражает Носферату, о чем та ему немедленно сообщает. Он пытается снова, однако Рассказчик говорит Эдварду, что на этот раз сложность будет 7: Винтерс в затруднительном положении, и еще одна неудача полностью сорвет переговоры.

Пример действия на сопротивление

Вероника, оказавшаяся в неприятной ситуации на званном ужине Камарильи, решает до конца ночи досадить своей сопернице, Вентру по имени Гиссель. Гиссель пребывает на праздник со своим недавно созданным дитя, Тони, талантливым и приятным молодым человеком с медицинской лицензией и крайне превозносимой родословной. Вероника решает, что нет ничего лучше, чем похитить дитя Гиссель на вечер – разумеется, это потребует некоторых усилий, так как Гиссель будет смотреть за ним подобно коршуну.

Линн (игрок Вероники) и Рассказчик решают отыграть трехстороннюю беседу (а так же пронзительные как лезвия ножа взгляды) Между Вероникой, Гиссель и Тони. Линн делает бросок за Веронику Манипулирование 3 + Хитрость 3 против Манипулирование 3 + Хитрость 4 Гиссель. Линн бросает шесть кубиков со сложностью 7 (Манипулирование+Хитрость Гиссель). Линн набирает четыре успеха, в то время как Гиссель набирает лишь три. Успехи Гиссель отнимаются от успехов Линн, и у нее остается лишь один успех. Тони решает пойти с Вероникой, однако ее незначительный успех означает, что он все бросит несколько выразительных взглядов в сторону Гиссель…

Пример расширенного действия

Вероника Абби-Рот пытается работать со значительной долей капитала для будущего проекта. Не смотря на то, что у нее Ресурсы 4, Рассказчик решает, что она должна продать многое из того, что ей принадлежит, чтобы получить необходимые деньги. Поэтому Вероника решает сыграть в быструю и грязную игру со своими деньгами, провести ряд нелегальных операций и провести сложную операцию на бирже, чтобы набрать нужное ей количество денег. Рассказчик решает, что для того, чтобы Вероника достигла своей цели, Линн необходимо набрать 18 успехов, делая броски Сообразительность+Финансы со сложностью 7, так как это довольно небезопасный способ получать деньги. Кроме того, она может делать лишь один бросок за игровую ночь.

У Вероники Сообразительность 3 и Финансы 4, поэтому Линн может каждую ночь бросить семь кубиков. Во время первого броска она получает три успеха – все начинается неплохо. Во время второго броска она набирает два успеха, итого у нее пять успехов. К несчастью, удача покидает ее во время третьего броска. Он выбрасывает 3, 4, 1, 6, 4, 1, 6 – провал! Рассказчик решает, что один из брокеров Вероники потерпел неудачу и она потеряла деньги на этой операции. События трех ночей уложились всего в пять минут реального времени. Игра продолжается, у Вероники остался меньший бюджет, и она может попытаться снова (и этим она рискует привлечь внимание специальных ведомств) или же отвергнуть свой грандиозный план…

Усложненные правила

Предложенные правила должны охватить почти все ситуации, с которыми вы можете столкнуться во время игры, и для хроники, где повествование преобладает над бросками кубиков, их может быть достаточно. Тем не менее, эти правила покрывают далеко не все возможные ситуации — например, что случится, если персонаж попытается что–то сделать, а персонаж Рассказчика будет активно мешать ему? А что, если вам решат помочь друзья?

Ниже приведены различные правила, которые помогут добавить красок игре. Возможно, эти правила внесут большее разнообразие в вашу игру. Вы конечно же не обязаны их использовать, но они могут добавить реализма и напряженности в вашу игру.

Нижеприведенные усложненные правила являются относительно простыми и общими, однако они помогают описать множество ситуаций. Для большего количество специфических усложненных правил смотрите Главу Шестую.

Расширенные действия

Иногда вам необходимо больше, чем один успех, чтобы действие полностью удалось. Например, Например, вы можете всю ночь просматривать статьи из газет в библиотеке или карабкаться по скале, и это невозможно осуществить за один ход. Если для успешного проведения действия достаточно только одного успеха, то такое действие называют простым. Но если даже для приблизительного успеха вам необходимо несколько набрать успехов, то вы предпринимаете расширенное действие. В игре Вампир чаще всего встречаются простые действия, но иногда вам может потребоваться провести расширенное действие.

Во время расширенного действия одно и то же количество кубиков бросается снова и снова в течение нескольких ходов в попытке набрать необходимое число успехов. Например, ваш персонаж лишь с помощью своих рук пытается выкопать в лесу для себя временное убежище. Рассказчик говорит вам, что для того, чтобы эта яма смогла защитить персонажа от солнца, вам необходимо набрать 15 успехов. Разумеется, мы можете преуспеть, однако чем больше вы копаете, тем больше шанс, что вы выкинете провал и засыпьте яму. Кроме того, если до восхода осталось определенное число ходов, то скорость, с которой персонаж копает, становится вдвойне важной. Рассказчик в любом случае является высшей инстанцией и определяет, является ли действие расширенным или нет.

Обычно вы можете тратить столько ходов, сколько вам требуется на выполнение расширенного действия (однако в игре Вампир у вас далеко не всегда будет такая роскошь). Если же провалите бросок, то возможно вам придется начинать все с начала.

В зависимости от того, что вы пытаетесь сделать, Рассказчик может решить, что вы не можете попытаться снова, вы потерпели неудачу и на этом все.

Так как расширенные действия хорошо подходят для описания некоторых ситуаций, то они часто используются в Главе Шестой. Однако так как в них используется множество бросков, то во время сессий их лучше использовать не слишком часто для более интенсивного отыгрыша.

Действия на сопротивления

Обычной сложности может быть недостаточно, чтобы описать противостояние между персонажами. Например, вы можете пытаться вышибить дверь, в то время как персонаж с другой стороны будет пытаться держать ее закрытой. В этом случае вы делаете бросок на сопротивление — каждый из вас делает бросок, сложность которого обычно определяется Чертами вашего оппонента, и победит тот, кто наберет больше успехов.

Разумеется, в этом случае учитывается лишь то количество успехов, которое превышает количество успехов у вашего оппонента, другими словами, успехи оппонента отменяют ваши успехи, так же как и «единицы». Если вы набрали 4 успеха, а ваш оппонент набрал три успеха, то вы получаете лишь один успех. Поэтому при действиях на сопротивление сложно получить выдающийся успех. Даже если ваш оппонент не может победить вас, он все же может снизить эффективность ваших попыток.

Некоторые действия (армрестлинг, дебаты, гонки) могут являться как расширенными действиями, так и действиями на сопротивление. В этом случае один или несколько оппонентов так же должны набрать определенное количество успехов, чтобы преуспеть. Каждый успех, набранный свыше количества успехов противника, будет прибавляться к общему счету. Тот, кто первый наберет нужное количество успехов победит.

Работа в команде

У вас нет необходимости всегда все делать самому. Если ситуация позволяет (обычно это происходит при расширенном действии, например при исследовании фамильного древа или расшифровки арамейского текста), персонажи могут работать вместе, чтобы набрать нужное количество успехов. Если Рассказчик решит, что для выполнения задания работа в команде возможна, то два или более персонажей могут отдельно делать броски и затем

складывать свои успехи. Разумеется, они не как не могут комбинировать свои Черты для получения одного запаса кубиков.

Работа в команде может быть эффективна во многих ситуациях, например если вам требуется отвлечь боевиков князя, скрыться от охотника или провести исследование в библиотеке. Разумеется, в некоторых ситуациях она так же может быть помехой(например при социальных взаимодействиях, когда требуется быстро говорить или соблазнить), так провал одного игрока может сорвать усилия всех.

Работа в команде

У вас нет необходимости всегда все делать самому. Если ситуация позволяет (обычно это происходит при расширенном действии, например при исследовании фамильного древа или расшифровки арамейского текста), персонажи могут работать вместе, чтобы набрать нужное количество успехов. Если Рассказчик решит, что для выполнения задания работа в команде возможна, то два или более персонажей могут отдельно делать броски и затем складывать свои успехи. Разумеется, они не как не могут комбинировать свои Черты для получения одного запаса кубиков.

Работа в команде может быть эффективна во многих ситуациях, например если вам требуется отвлечь боевиков князя, скрыться от охотника или провести исследование в библиотеке. Разумеется, в некоторых ситуациях она так же может быть помехой(например при социальных взаимодействиях, когда требуется быстро говорить или соблазнить), так провал одного игрока может сорвать усилия всех.

Золотое правило

Это самое важное правило из всех, и лишь ему нужно следовать: Нет никаких правил. Игра должна представлять из себя то, чего вы от нее хотите, будь то хроника почти без использования кубиков про социальные отношения между персонажами или же длительная тактическая кампания, в течение которой игрок контролирует небольшую котерию вампиров. Если правила в этой книге не позволяют вам получать удовольствие от игры — измените их. Мир слишком велик, и его нельзя отобразить никаким набором негибких правил. Думайте об этой книге, как о собрании наставлений, которые не являться обязательными для переноса Мира Тьмы в формат игры. Вы сами судите о том, что лучше всего подходит для вашей игры, и вы вправе использовать, изменять или игнорировать правила в свое удовольствие.

Попытайтесь сделать это

На этом все. Вот вам базовые правила — все остальное будет лишь пояснением или расширением их, кремом на торте. Если вы поймете эти правила, то сможете играть в игру без проблем. Если же вы не поняли их, то прочитайте еще раз. Что еще лучше, попробуйте сделать несколько бросков.

Допустим, Веронике пришлось использовать револьвер из своей сумочки — угонщик угрожает Маркусу, ее водителю. Сложность для попадания по кому–то с небольшой дистанции — 6 (смотрите Главу Шестую для больших деталей о бое). Возьмите

Действие	Пример	Описание
Простое	Уклониться от пули, почувствовать засаду	Задание завершается за один бросок. Рассказчик объявляет о сложности и игрок делает бросок. Возможны автоматические успехи.
Расширенное	Взобраться на гору, провести исследование	Задание будет выполнено, когда будет набрано определенное количество успехов, что может потребовать больше чем один бросок (что увеличивает шанс провала)
На сопротивление	Попытаться спрятаться	Испытание на умение между двумя индивидуумами. Они сравнивают свое количество успехов и тот, кто набрал их больше, побеждает.
Расширенное и на сопротивление	Армрестлинг	Как и в случае с действием на сопротивление, только требуется набрать определенное количество успехов и действие может занять больше одного хода

Ловкость 3 Вероники и прибавьте к ней Огнестрельное оружие 1. У вас есть четыре кубика в вашем запасе кубиков — неплохо, но не великолепно. А теперь сделайте бросок. Подсчитайте ваши успехи и не забудьте отнять «единицы». У вас получились? Или же вы получили провал? Чем больше успехов вы наберете, тем точнее попадет пуля (так же учтите, что если угонщика лишь легко ранит, то он может начать отстреливаться).

Теперь попытайтесь сделать расширенное действие и действие на сопротивление — возьмем к примеру дебаты. (Это может звучать не слишком интересно на первый взгляд, но представьте, что они проходят перед советом примогенов и с весьма высокими ставками…) Последует серия бросков, в течение которой каждый будет использовать различные Черты, требующие различных сложностей. Вам требуется набрать пять или более успехов, чем ваш оппонент, чтобы доказать свою точку зрения и склонить совет на свою сторону. Провал отменит все успехи, что вы набрали (вы выставили себя полным дураком).

— **Первый бросок:** Каждый игрок делает бросок Обаяние+Экспрессия со сложностью Сообразительность оппонента + 3 (начальные высказывания крайне важны).

— **Второй и третий броски:** Когда дебаты разгораются, каждый игрок делает бросок Интеллект+Экспрессия со сложностью равной Интеллект+Экспрессия оппонента.

— **Четвертый и последующие броски:** Каждый игрок делает бросок Манипулирование+Экспрессия со сложностью Сообразительность+Экспрессия оппонента, чтобы привести окончательные доводы в защиту своих аргументов.

Примеры бросков

Эта система правил была создано довольно гибкой и в ней существует 270 комбинаций Атрибутов и Способностей. Однако и это устрашающее число лишь начало — вы можете изобрести новые Таланты, Навыки или Познания, если бы считаете, что они необходимы. Таким образом, существует множество вариаций бросков, чтобы отобразить необходимые вам действия. Нижеприведенные примеры бросков могут дать вам некоторые идеи насчет тех возможностей, которые можно использовать в игре.

— Вы хотите вести себя безупречно на званном обеде (и это при том, что вы ничего не можете есть). Сделайте бросок Ловкость+Этикет со сложностью 8.

— Вы находитесь за несколько километров от вашего убежища, а скорого взойдет солнце. Сделайте бросок Сообразительность+Выживание со сложностью 7, чтобы найти укрытие.

— Вы пытаетесь отвлечь охранника левой рукой и в то же время незаметно достать нож из–за пояса правой. Сделайте бросок Ловкость+Хитрость со сложностью, равной Восприятие+Бдительность охранника.

— Вы перебраниваетесь с лидером банды, пытаясь призвать его к подчинению перед его же бандой — разумеется, он пытается сделать то же самое. Сделайте бросок Обаяние+Запугивание против Обаяния+Запугивания лидера банды.

— Ритуал требует три дня безостановочного декламирования. Сможете ли вы не спать в дневные часы, чтобы закончить его? Сделайте бросок Выносливость+Оккультизм со сложностью 9.

— Вам нужно сделать дверь для своего убежища за рекордно короткий срок и она должна быть прочной. Сделайте бросок Сообразительность+Ремесла со сложностью 7.

— Вы получили доступ к библиотеке капеллы на одну ночь — вам лучше побыстрее найти необходимое вам имя, но здесь слишком много книг. Делайте бросок Сообразительность+Оккультизм со сложностью 8, вам необходимо набрать 15 успехов.

— Многое зависит не от самой песни, а от того, как вы ее исполните. Сделайте бросок Внешность+Исполнение со сложностью 6, чтобы оказать эффект на аудиторию.

— Как долго вы можете оставаться неподвижным в кустах, в то время как охранники разговаривают о матче? Сделайте бросок Выносливость+Скрытность со сложностью 7. Каждый успех позволит вам оставаться на месте в течение одного часа.

— Слишком глупо открыто угрожать вашему сопернику в Элизиуме. Сделайте бросок Манипулирование+Запугивание со сложностью 8, чтобы донести до него свои угрозы и чтобы у него не осталось сомнений на этот счет.

— Внезапно человек сбрасывает ящик с грузовика, который вы преследовали — сделайте бросок Сообразительность+Вождение со сложностью 6 чтобы уклонится от него.

— Можете ли вы отвлечь сторожевых собак для того, чтобы пробраться внутрь. Сделайте бросок Манипулирование+Знание животных со сложностью 8.

— Она вам только что угрожала? Сделайте бросок Восприятие+Запугивание со сложностью 5, чтобы понять, что конкретно эта вампирша имела ввиду.

— Вы пытаетесь привлечь его внимание, пригвоздив ножом его руку к дубовой барной стойке. Сделайте бросок Сила+Ближний бой со сложностью 6.

— Вы пытаетесь приблизиться к Мерседесу, чтобы ваши друзья смогли запрыгнуть на него. Сделайте расширенный бросок Ловкость+Вождение против Собразитильности+Вождения водителя Мерседеса. Если вы наберете на пять успехов больше, чем он, то победите. Если же он наберет на пять успехов больше, чем вы, до сбежит.

— Новая городская банда была крайне хороша в операции, проводимой против Сородичей. Сделайте бросок Обаяние+Знание улиц со сложностью 8, чтобы разузнать, что люди знают о ней. Чем больше успехов вы наберете, тем больше узнаете, однако на хождение туда–сюда может уйти целая ночь.

— Какого типа сигнализация установлена в этом месте? Сделайте бросок Восприятие+Безопасность со сложностью 6.

— Чьей истории поверит князь — вашей или вашего врага? Сделайте бросок Манипулирование+Экспрессия против Манипулирования+Экспрессии вашего противника.

— Вы пытаетесь убедить клерка в том, что вы проверяющий и что вам нудно посмотреть учетные записи. Сделайте бросок Манипулирование+Финансы со сложностью 8.

— Можете ли вы прочитать немецкий перевод Книги Нод и не упустить при этом что–то важное? Сделайте бросок Интеллект+Лингвистика со сложностью 8.

— Вы убегаете, чтобы оторваться от своих преследователей. Сделайте расширенный бросок Выносливость+Атлетика со сложность 7: если вы наберете 15 успехов, то вам удастся оторваться.

— Вы должны убедить судью в том, что он должен освободить вас до восхода солнца. Сделайте бросок Обаяние+Правоведенье со сложностью 8, чтобы ваша просьба была достаточно красноречива.

Игровые термины

Здесь приведены некоторые игровые термины, которые будут полезны тем игрокам и Рассказчикам, что играют впервые.

— **Способности:** Это Черты, которые показывают то, что персонаж знает и чему обучился как в физическом, так и психологическом плане. Способностями являются например Запугивание, Огнестрельное оружие или Оккультизм.

— **Действие:** Действие представляет из себя сознательную физическую, социальную или умственную активность. Когда игроки объявляют, что их персонажи собираются предпринять что–то, то они предпринимают действия.

— **Преимущества:** Широкая категория, которая описывает мистические Дисциплины и Дополнения персонажа.

— **Атрибуты:** Эти Черты описывают то, чем персонаж является. Атрибутами являются например Сила, Обаяние и Интеллект.

— **Провал:** 1) Выброшенная «единица», которая отменяет один успех. 2) Кошмарная неудача,

которая вызвана тем, что была выброшена одна или более «единиц» и ни одного успеха на десятигранном кубике во время действия.

— **Персонаж:** Каждый игрок создает персонажа, индивидуума, которого он отыгрывает в течение хроники. «Персонаж» может быть любым индивидуумом, однако обычно мы используем это слово для обозначения персонажа игрока.

— **Запас кубиков:** Это количество кубиков, которые вы можете бросить после того, как сложите свои различные черты. Это количество кубиков, которые вы можете бросить во время действия.

— **Сложность:** Это число от 2 до 10, которое определяет сложность действия, которое предпринимает персонаж. Для успеха персонажу нужно выбросить это или большее число хотя бы на одном кубике.

— **Время без действий:** Это время между сценами, которое не отыгрывается и во время которого не используются ходы. Разумеется, в это время можно предпринимать действия и Рассказчик может давать кое–какие описания, однако чаще всего это время проходит крайне быстро.

— **Расширенное действие:** Действие, которое требует некоего количества успехов, которые набираются в течение нескольких ходов.

— **Здоровье:** Этот показатель определяет то, насколько сильно персонаж ранен.

— **Пункты:** Временные показатели таких Черт как Сила Воли или запас крови — кружочки, а не квадратики.

— **Значение:** Число, обозначающие постоянное значение Черты, чаще всего числа от 1 до 5, но иногда и от 1 до 10.

— **Рефлекторные действия:** Ситуация, в которой можно бросить кубик, однако которая не считается действием и для которой не нужно подсчитывать запас кубиков. Примером рефлекторным действия могут служить броски на поглощение и броски на Силу Воли для сопротивления умственному контролю.

— **Действие на сопротивление:** Действие, при котором два различных персонажа действуют один против другого. Сравнивается количество их успехов, и персонаж, который набрал их больше, побеждает.

— **Сцена:** Отдельный эпизод истории, время, в течение которого происходят различные события. Сцены истории обычно полны драматизма.

— **Количество:** Временное значение Черты или комбинации Черт, использующихся для броска.

— **Простое действие:** Действие, для успешного выполнения которого персонажу требуется набрать лишь один успех, однако больше количество успехов будет означать, что он лучше справился с поставленной задачей.

— **Рассказчик:** Человек, который создает и проводит историю, отыгрывает персонажей, которые не являются персонажами игроков, и оценивает все действия, которые совершают игроки.

— **Система:** Специфический набор правил, используемый в конкретной ситуации; правила помогают определять результаты бросков кубиков для создания драматической ситуации.

— **Черта:** Любые Атрибут, Способность, Преимущество или другая характеристика персонажа, которую можно описать при помощи чисел (точек).

— **Труппа:** Группа игроков, в том числе и Рассказчик, которая играет в игру Вампир: Маскарад (Vampire: The Masquerade), обычно на регулярной основе.

— **Сила Воли:** Мера самосознательности персонажа и его внутреннего контроля. Сила Воли по–разному действует для разных Черт, и ее чаще используют, чем делают на нее броски.

«Кровь капает на бумагу со звуком, напоминающим бьющуюся крысу, которая попала в ловушку, кап-кап-кап отсчитывают капли. Я использую эти капли, как когда-то использовал биение своего сердца, чтобы отсчитать несколько секунд для того, чтобы успокоиться. Но мое сердце больше не бьется, и поэтому мне приходиться использовать что-то другое.

Сейчас это звук крови, которая капает изо рта моей девушки на газету, лежащую на полу. Она должна была проглотить ее и превратиться в вампира, чтобы мы могли быть вместе, но ничего не происходит. И я не знаю почему.

Я сделал все так, как сказал мне Рики. Сперва я выпил из нее всю кровь, затем я порезал себе запястье и позволил крови течь в ее рот так, как она любила слизывать шоколадный сироп с мороженного. Затем я уселся и стал ждать, когда она снова откроет свои глаза.

Это было час назад. Это не должно занимать столько времени. Кровь капала из ее рта, и я налил туда еще, но это не помогло. Встает солнце, а это все еще не работает. Кровь растекается по полу. Милая, ты должна это выпить. Пожалуйста выпей, милая. Не умирай. Пожалуйста, не умирай».

Глава шестая: Система и драма

Хотя в игре Вампир основной упор сделан на отыгрыш и взаимодействие между персонажами, драматические сцены часто требуют бросков кубиков. Как уже было описано в Главе Пятой, основные правила для игры Повествования были сделаны, чтобы упростить это настолько, насколько это возможно, чтобы вы смогли лучше сконцентрироваться на самой истории. Чтобы еще более облегчить жизнь как Рассказчику, так и игрокам, эта глава описывает различные специальные применения бросков кубиков, в том числе для драматической системы, боя, повреждений и отдыха.

Здесь идет речь о предложениях, которые по нашему мнению лучше всего смогли бы вам помочь в определенных ситуациях. Если во время вашей хроники вы нашли более подходящий для вас путь, то вы вполне можете использовать его. Кроме того, если дело касается скажем социальных действий, таких как соблазнения или разговор, броски кубиков не должны пересиливать отыгрыш. Если персонаж произнес особенно пламенную (или болезненную) речь, или же придумал себе великолепное (или смехотворное) алиби, то Рассказчик может присудить ему автоматический успех (или неудачу), не зависимо от того, что показали броски кубиков и Черты.

Драматические системы

Единственные вещи, которые ограничивают ваши действия — это ваше воображение и способности вашего персонажа. Во время сессии персонажи (как игроков, так и Рассказчика) могут выполнить огромное количество различных действий. Рассказчик ответственен за организацию этих действий, и он же принимает решения касательно успехов или неудач для всех персонажей.

Драматическая система облегчает работу Рассказчику, так как она предлагает целый ряд правил для общих действий. Для того чтобы выполнить действие, персонаж обычно должен сложить значение одного Атрибута и одной Способности. Если действие подпадает под специализацию игрока, то персонаж может делать дополнительные броски, если у него выпадет 10 один или несколько раз.

Для новых ситуаций Рассказчик может (и ему наверняка придется это делать) придумать собственные драматические системы. Список нижеприведенных систем ни в коем случае не претендует на полный, но он предоставляет собой неплохую основу для отыгрыша базовых событий. Не забывайте, что если для броска требуется Талант или Навык, а у персонажа нет данной способности, то он все равно может сделать бросок используя Атрибут, на котором базируется эта способность (для действий, базирующихся на Навыках, сложность возрастает на 1).

Для многих из ниже перечисленных систем возможно будет необходимо выполнить одно или несколько действий в течение одного или нескольких ходов. Для некоторых из этих систем можно проводить повторные действия, если первая попытка была неудачной. Для повторных действий по решению Рассказчика могут быть предъявлены дополнительные штрафы по сложности (см. «Новая попытка» в Главе Пятой).

Автоматические действия

Автоматические действия требуют от персонажа какой–либо деятельности, однако не требуют броска в большинстве случаев. Ниже приведен список распространенных автоматических действий; по решению Рассказчика другие действия так же могут быть признанны автоматическими.

—Использование крови (для лечения, увеличения Атрибутов и т. д.): Вампиры могут использовать свою кровь, чтобы лечить себя. Для этого персонаж должен сконцентрироваться и целый ход не делать ничего другого. Персонаж может попытаться вылечить себя во время другого действия, но для этого необходим успешный бросок на Выносливость+Выживание со сложностью 8. Неудача при этом броске означает, что вампир теряет все истраченные пункты крови без какого–либо эффекта, а если же бросок провален, то персонаж теряет не только пункты крои, но и дополнительный уровень здоровья. Использование крови для увеличения Физических Атрибутов или применения Дисциплин может осуществляться автоматически и не требует концентрации. За ход персонаж может использовать определенное количество пунктов крови в соответствии со своим поколением.

—Встать на ноги: Персонаж может подняться с земли за один ход без какого–либо броска. Если же персонаж пытается встать на ноги и в то же время делать что–то еще, то это считается множественным действием (см. «Множественные действия в Главе Пятой) и чтобы подняться, требуется сделать успешный бросок Ловкость+Атлетика со сложностью 4.

—Передвижение: Персонаж может идти, быстро идти или бежать. При ходьбе персонаж передвигается со скоростью 7 ярдов (6,4 м) за ход. Если он быстро идет, то передвигается на (12+Ловкость) ярдов за ход. Если бежит, то он передвигается со скоростью (20+[3*Ловкость] ярдов за ход. Если персонаж движется с половиной своей максимальной скорости бега, то впоследствии он сможет атаковать или предпринять другое действие. Так же персонаж может захотеть двигаться и в то же время предпринимать еще какое–либо действие. Это возможно, но увеличение скорости на каждый ярд будет отнимать один кубик от запаса кубиков. Учтите, что серьезно раненный персонаж не может двигаться со своей максимальной скоростью.

—Подготовить оружие: К этому действию может относиться вынуть оружие или же перезарядить его. В большинстве случаев не требуется никакого броска, если персонаж не предпринимает никаких других действий. Если персонаж пытается сделать еще что- то в этот ход, то персонаж должен уменьшить свой запас кубиков (см. «Множественные действия» в Главе Пятой) и сделать бросок Ловкость+Ближний бой или Огнестрельной оружие со сложностью 4 для подготовки оружия.

—Завести машину: Это действие не требует никакого броска.

—Подождать: Персонаж может позволить персонажу со следующей наибольшей после него действовать. Сам он может все еще предпринять действие в конце хода. Если все персонажи (как игроков, так и Рассказчика) ожидают в течение хода, то в этот ход никто ничего не делает.

Физические действия

Эти системы включают в себя большинство действий, связанных с тремя физическими Атрибутами (Сила, Ловкость, Выносливость). Эти действия обычно требуют броска кубиков.

—Карабканье (Ловкость+Атлетика): Когда ваш персонаж карабкается по наклонной поверхности (горный склон, край здания) сделайте бросок Ловкость+Атлетика. Карабканье обычно является расширенным действием. При обычных условиях с легко доступных уступами для рук и номинальной сложности ваш персонаж продвигается на 3,05 метра за каждый успех. В зависимости от сложности подъема Рассказчик может варьировать это расстояние (более легкий подъем: 4,57 метра за успех, более тяжелый подъем: 1,5 метра за успех). Количество уступов, скользкость поверхности и в меньшей мере погода так же могут влиять на пройденное расстояние. Короткий, но сложный подъем может иметь такую же сложность, как и длинный, но легкий. Расширенное действие продолжается до тех пор, пока не будет набрано нужное число успехов, чтобы взобраться на необходимую высоту. Провал броска при карабканье может плохо кончиться: ваш персонаж просто немного съехать вниз, застопориться или же вовсе упасть.

Если персонаж активирует способность Превращения Когти Зверя или создаст костяные шпоры при помощи способности Изменчивости Изменение Скелета, то все сложность всех бросков для карабканья уменьшится на 2.

—Вождение(Ловкость/Сообразительность+Вождение): При обычных обстоятельствах бросок на вождение не требуется, если у вашего персонажа есть по крайне мере одна точка в Навыке Вождении. Однако плохая погода, высокая скорость, препятствия или сложные маневры могут помешать даже опытному водителю нормально вести машину. В данном случае сложность для различных обстоятельств определяет Рассказчик, но она будет возрастать, если условия будут становиться более опасными.

Например, езда при сильном дожде увеличивает сложность на 1, но если при этом водитель еще и пытается оторваться от преследования, то сложность увеличивается на 3. Так же маневрирование на дороге с интенсивным движением увеличивает сложность на 1, но если водитель несется сломя голову, пытаясь оторваться от преследователей, то сложность увеличивается на 3. Неудача при броске вызывает неприятности и требуется дополнительный бросок, чтобы избежать аварии или не потерять контроль. Для персонажей, у которых вообще нет ни одной точки в Вождении, требуется делать бросок при каждом изменении направления или маневре. При провале броска транспортное средство выходит из–под контроля, а может произойти и еще чего похуже.

Так как различные виды транспорта созданы для различных целей (одни более быстрые м удобные, другие более безопасные), то для лучшей ориентировки при бросках вам может помочь приведенная ниже таблица. В общем сложность броска для выполнения маневра увеличивается на 1 за каждые 16 км/ч при безопасной езде. Сложные обстоятельства и плохая дорога так же увеличивают сложность броска. Максимальное число кубиков, которое водитель может использовать при бросках не должно рейтинг превышать маневренности транспортного средства. Проще говоря, даже у лучшего водителя может с мусоровозом возникнуть больше проблем, чем с Феррари.

—Перенос (Сила): Иногда страсть игроков таскать с собой тонны снаряжения для любой ситуации превышает все мыслимые пределы. Рассказчик должен усложнять жизнь подобным игрокам, чьи персонажи таскают с собой целый арсенал, куда бы они не отправились. Персонаж может нести с собой 11,34 кг за каждый пункт силы безо всяких штрафов. Дисциплина Могущество в этом случае прибавляется к Силе персонажа.

Если персонаж превысил свой лимит, то сложность любого действия, требующего физических навыков увеличивается на 1. За каждые лишние 11,34 кг скорость передвижения персонажа уменьшается вдвое. Персонаж, взваливший на себя вес, который в два раза превышает возможности его Силы, вообще не сможет двигаться. Это правило является обобщенным, и поэтому не стоит проверять инвентарь персонажа каждый раз, когда он подбирает ручку.

—Охота (Восприятие): По своей природе вампиры должны охотиться. За каждый час, в течение которого вампир ищет добычу, игрок должен сделать бросок на Восприятие со сложностью, которая зависит от местности, где охотится вампир.

Местность	Сложность
Окраины/трущобы	4
Спальный/богемный район	5
Бизнес-район	6
Промышленный район	6
Пригород	7
Хорошо патрулируемая территория	8

Транспорт	Безопасная скорость	Максимальная скорость	Маневренность
Шестиколесный грузовик	96,56 км/ч	144,84 км/ч	3
Танк (современный)	96,56 км/ч	160,93 км/ч	4
Танк (Вторая Мировая)	48,28 км/ч	64,37 км/ч	3
Автобус	96,56 км/ч	160,93 км/ч	3
18-коолесный тягач	112,65 км/ч	177,03 км/ч	4
Седан	112,65 км/ч	193,12 км/ч	5
Минивэн	112,65 км/ч	193,12 км/ч	6
Компакт-класс	112,65 км/ч	209,21 км/ч	6
Спортивный компакт-класс	160,93 км/ч	225,31 км/ч	7
Спорт-купе	177,03 км/ч	241,40 км/ч	8
Спортивная машина	177,03 км/ч	257,50 км/ч	8
Экзотическая машина	209,21 км/ч	305,78 км/ч	9
Роскошный Седан	136,79 км/ч	249,45 км/ч	7
Средний класс	120,70 км/ч	201,17 км/ч	6
Внедорожник	112,65 км/ч	185,07 км/ч	6
Болид Формулы 1	225,31 км/ч	386,24 км/ч	10

Успех броска означает, что вампир смог найти и подчинить жертву в манере, которые подходят данному вампиру и местности (возможно он соблазнил сосуд, пробрался в дом со спящими или же просто напал не жертву из засады). После этого игрок делает бросок кубика, чтобы определить, сколько пунктов крови он смог раздобыть. Неудача будет означать, что час поисков прошел впустую, а провал еще и вызовет какие–либо проблемы (возможно персонаж случайно убил сосуд, подхватил болезнь вошел в домен Сородича–соперника или же подвергся нападению уличной банды). В случае провала в дело вступает отыгрыш и персонаж должен сам выкручиваться из сложившейся ситуации.

Если персонаж поймал жертву, и при этом его запас крови меньше, чем 7–Самоконтроль, то нужно сделать проверку на безумие, чтобы определить, сможет ли он контролировать свой голод. Если провалит этот бросок, то персонаж будет пить из сосуда пока не насытится (его запас крови достигнет максимума), пока жертва не умрет от потери крови или же пока вампиру каким то образом не удастся восстановить контроль над собой. Если же подобная трагедия все же произойдет, Человечность вампира вполне может уменьшиться.

Дополнение Слава уменьшает сложность броска для охоты на 1 за каждую точку (до минимума 3), а Дополнение Стадо добавляет один кубик за каждую точку (но только в том случае, если ваше стадо может находиться в этой местности). Рассказчик может увеличивать сложность бросков для охоты для тех вампиров, которые выглядят совсем нечеловечески (Носферату, некоторые Гангрел и вампиры с Человечность 4 или меньше), так как подобным чудовищам трудно слиться с толпой.

—Вторжение (Ловкость/Восприятие+Безопасность): Вторжение включает в себя взлом и проникновение, обман различных систем безопасности, взлом замков и сейфов, а так же попытки помешать сделать все это другим. При попытке обойти активную систему безопасности ваш бросок должен быть успешен с первой попытки, так как неудача активирует сигнализацию (разумеется при открытии механических замков можно использовать несколько попыток). Бросок вторжения может иметь сложность от 5 (стандартный замок) до 10 (Форт Нокс) в зависимости от системы безопасности (сложность определяет Рассказчик). Для некоторых заданий требуется иметь минимальный уровень Навыка Безопасность, чтобы у персонажа был хоть какой–то шанс на успех (например с Безопасность 1 вы можете взломать простой замок, но не вскрыть сейф). Кроме того, для большинства вторжений персонажу необходимо иметь набор отмычек или других соответствующих инструментов. При провале броска неуклюжая попытка взлома персонажа проходит совсем уж неудачно.

Настройка систем безопасности является стандартным действием, однако дополнительные успехи улучшат систему безопасности (увеличиться сложность для взлома этой системы).

—Прыжки (Сила или Сила+Атлетика для прыжка с разбега): Обычно бросок для прыжка делается со сложностью 3. Каждый успех позволяет прыгнуть вашему персонажу на 0,61 м в высоту или 1,22 м в длину. Для успешного прыжка персонаж должен отойти на расстояние, которое превышает расстояние от него до цели прыжка. При неудаче персонаж не допрыгивает до цели, но он может еще сделать бросок Ловкость+Атлетика (обычно со сложностью 6) для того, чтобы еще зацепиться за край или удачно приземлиться. При провале ваш персонаж может неудачно приземлиться, со всей силы удариться о стену или упасть с плачевными для себя последствиями.

Если игрок сделает бросок Восприятие+Атлетика (сложность 6, требуется 3 успеха) еще до прыжка, то он может точно определить, сколько успехов ему необходимо для удачного прыжка.

—Поднять/Сломать (Сила): Нижеприведенная таблица показывает минимальное значение Силы, необходимой для того, чтобы что–то поднять или сломать при помощи броска кубиков. Персонаж,

Сила	Действие	Можно поднять вес
1	Сжать пивную банку	18,14 кг
2	Сломать деревянный стул	45,36 кг
3	Выбить деревянную дверь	113,4 кг
4	Сломать деревянную доску	181,44 кг
5	Открыть металлическую дверь	294,84 кг
6	Бросить мотоцикл	362, 87 кг
7	Перевернуть небольшую машину	408,23 кг
8	Сломать стальную трубу	453,59 кг
9	Пробить цементную стену	553, 38 кг
10	Разорвать стальную бочку	680,39 кг
11	Пробить металлический лист	907,18 кг
12	Сломать металлический фонарь	1 360,78 кг
13	Бросить вагонетку	1814,37 кг
14	Бросить фургон	2267,96 кг
15	Бросить грузовик	2721,55 кг

который хочет произвести определенное действие, но не обладает достаточной Силой для этого, может все равно попробовать это сделать. В данном случае бросок делается не на Силу, а на Силу Воли и сложность равна 9. Каждый успех позволяет персонажу подняться на один уровень выше в таблице. Так же точки в Дисциплине Могущество будут прибавлены к значению Силы персонажа.

Персонажи могут работать вместе, чтобы поднять какой–то предмет. Это будет обычный бросок для работы в команде, когда каждый игрок будет делать броски по отдельности, а затем они все вместе сложат свои успехи.

При поднятии предметов действует правило «все или ничего» — если бросок был неудачен, то ничего не происходит. По решению Рассказчика значение вашей Силы может быть увеличено, если вам просто необходимо перетащить предмет на небольшую дистанцию, а не нести его. При провале броска ваш персонаж может растянуть себе что–нибудь или же уронить предмет себе на ногу.

—Открыть/Закрыть (Сила): Для того чтобы открыть дверь при помощи грубой силы, необходим бросок на Силу со сложностью от 6 до 8, в зависимости от того материала, из которого сделана дверь. Чтобы выбить обычную дверь, требуется лишь один успех. Для укрепленной двери обычно требуется пять успехов. Для двери в хранилище требуется 10 или более успехов. Эти успехи можно собирать и в качестве расширенного действия. Работа в группе так же возможна (и рекомендуема), однако и один персонаж может открыть дверь при помощи нескольких ударов. Разумеется, если дверь не закрыта каким–то образом, то ее можно открыть без применения силы. Провал броска будет причинять один уровень ударных повреждений плечу вашего персонажа.

Некоторые двери (металлические двери хранилищ и т. д.) требуют определенного минимума Силы, чтобы хотя бы совершить попытку. Дисциплина Могущество добавляет автоматические успехи к этому броску.

—Преследование (Ловкость+Атлетика/Вождение): Вампиры часто должны преследовать напуганную жертву, а иногда им самим приходиться убегать от кого–то. Вообще преследование может происходить автоматически при помощи использования формул для передвижения: если кто–либо из участников погони гораздо быстрее другого, то он без труда догонит преследуемого или убежит от преследователя. Однако если скорость персонажей равна или почти равна, или же более допустим более медленный персонаж может оторваться или добраться до безопасного места быстрее, чем более быстрый персонаж его догонит, то используйте нижеприведенную систему.

Обычное преследование рассматривается как расширенное действие. Цель преследования начинает уже с определенным числом дополнительных успехов, которые зависят от расстояния до преследователя. При этом действует следующая система: один успех за каждые 1,83 м расстояния, для машины один за каждые 9,14 м расстояния от преследователя. Если в преследовании участвуют смертные и вампиры, то не забывайте, смертные устают, а вот вампиры нет.

Цель и преследователь каждый ход делают соответствующий бросок (зависит от цели погони) и все новые успехи прибавляются к успехам, полученным в предыдущие ходы. Если преследователь наберет больше успехов, чем цель, то он ее нагнал и может производить дальнейшие действия, чтобы остановить погоню. По мере того, как цель набирает успехи, она увеличивает расстояние между собой и преследователем и может воспользоваться этим, чтобы оторваться от него. Каждый успех, набранный после того, как преследуемый наберет столько же успехов, как и преследователь, увеличивает для преследователя сложность всех бросков на Восприятие на 1, которые преследователь делает, чтобы оставаться у цели на хвосте. Рассказчик может потребовать у преследователя сделать бросок на восприятие в любое время (но не более чем раз за ход). Если преследователя постигла неудача при этом броске, то это значит, что его цель по всей видимости исчезла (затерялась в толпе, свернула в переулок и т. д.). При провале броска преследователь теряет свою цель немедленно. Если же цель проваливает бросок, то она спотыкается или же забегает в тупик.

—Слежка (Ловкость+Скрытность/Вождение): Слежка означает, что ваш персонаж следует за кем, не намереваясь поймать и всеми силами стараясь, чтобы цель его не заметила. Цель может сделать бросок Восприятие+Бдительность если у нее есть шанс заметить слежку (решение касательно этого принимает Рассказчик); преследователь в этом случае может сделать бросок на противостояние Ловкость+Скрытность (или Ловкость+Вождение, если слежка ведется в машине). Сложность обоих бросков обычно составляет 6, но может повышаться или снижаться в зависимости от обстоятельств (огромная толпа, пустые улицы и т. д.). Цель должна выбросить как минимум на один успех больше, чем следящий, чтобы заметить слежку, если это произойдет, то она может действовать соответствующе.

Преследователи, которые действуют вместе, могут складывать успехи от своих бросков.

—Красться (Ловкость+Скрытность): Вместо того чтобы драться в каждой ситуации, ваш персонаж может использовать скрытность и сообразительность. Для этого делается бросок на сопротивление

Ловкость+Скрытность против Восприятия+Атлетики любого, кто может заметить персонажа. Сложность обоих бросков обычно составляет 6. Если наблюдатель не набрал больше успехов, чем крадущийся, то он ничего не замечает. Звуки, дребезжащие предметы, отсутствие места, где можно скрыться или большие группы наблюдателей могут увеличивать сложность бросков на Скрытность. Системы безопасности, сканеры или хорошие точки наблюдения могут увеличить число кубиков при броске Восприятие+Бдительность. При провале броска персонаж натыкается на тех, кого хотел избежать, показывается на открытой местности или еще каким–либо образом выдает себя.

Помните, что вампиры, которые применяют Дисциплину Затемнение могут вообще не делать никаких бросков.

—**Плаванье (Выносливость+Атлетика):** Если ваш персонаж вообще умеет плавать (имеет хотя бы одну точку в Атлетике), то для заплыва на длинные дистанции или плаванья в течение долгого времени необходимо делать успешные броски на плаванье, сложность которых зависит от состояния воды. Разумеется, вампиры не могут утонуть, однако они уже трупы и обладают не слишком–то большой плавучестью. Первый бросок необходим лишь после первого часа непрерывных действий, нужен лишь один успех. Если бросок неудачен, то это означает, что персонаж сбился с направление — возможно его понесло течением. Если бросок провален, то это означает, что он начал тонуть или возможно наткнулся на слишком–то разборчивую акулу.

Вампир, который оказался в воде днем, получает урон от солнечного света (защита вампира под водой эквивалентна защите при пасмурном небе).

—**Метание (Ловкость+Атлетика):** Предметы (граната, нож), которые весят 1,36 кг или меньше могут быть брошены на расстояние Сила*5 ярдов. За каждые лишние 0,91 кг веса дальность броска уменьшается на 5 ярдов (4,57 м) (тяжелые объекты не летят слишком–то далеко). Пока вес предмета не сведет дальность броска к нулю, персонаж может поднять этот предмет и бросить его. Если предмет можно поднять, но его вес сводит дальность броска к нулю, то этот предмет в лучшем случае можно отбросить в сторону — максимум на 1 ярд (0,91) м. Если же предмет нельзя поднять, то его нельзя и бросить (см. выше «Поднять/Сломать»).

Рассказчик может уменьшить расстояние для метания для особо громоздких предметов или же уменьшить для особенно аэродиномичных. Для того, чтобы выполнить бросок с какой–либо долей точности, требуется сделать бросок кубиков Ловкость+Атлетика со сложностью 6 (до половины максимальной дистанции) или 7 (от полвины макси-

мальной дистанции до максимальной дистанции). Это сложность может изменяться в зависимости от ветра и других обстоятельств по решению Рассказчика. Если бросок провален, то персонаж может уронить предмет или попасть им в товарища.

Умственные действия

Эти системы включают в себя большинство действий, связанных с тремя Умственными Атрибутами (Восприятие, Интеллект и Сообразительность), а так же действия, связанные с Добродетелями, Человечностью и Силой Воли. Эти действия помогут вам получить информацию о вещах, о которых знает ваш персонаж, но не знаете вы, игрок. Однако все же в при решении проблем вы должны больше зависеть от своей креативности, а не от бросков кубиков.

—Пробуждение (Восприятие+Человечность): Вампиры — ночные существа, которым тяжело просыпаться днем. Если вампир, спящий в своем убежище, будет потревожен в то время, когда на небе светит солнце, то он может сделать бросок на Восприятие (+Прорицание, если у него есть эта Дисциплина) со сложностью 8, чтобы заметить, что потревожили. После того, как он проснулся, вампир должен сделать бросок на Человечность со сложностью 8. Каждый Успех позволяет вампиру действовать один ход. Пять успехов означают, что вампир полностью проснулся до конца сцены. Неудача означает, что вампир снова уснул, но может снова сделать бросок на Восприятие, чтобы проснуться, если обстоятельства это позволяют. Провал броска означает, что вампир впадает в глубокий сон и не проснется до заката.

Если вампир активен днем, то его запас кубиков не может превышать его значение Человечности.

Творчество (варьируется): Некоторые вампиры еще при жизни были художниками, музыкантами, писателями и другими людьми искусства; другие проводят столетия в попытке раздуть искру страсти, которую бессмертие забрало у них. Общество Проклятых создало много прекрасных (и ужасных) произведений искусства, которые люди никогда не видели.

Если вы пытаетесь создать что–либо, то для этого можно применить множество различных бросков, в зависимости от того, что именно ваш персонаж хочет создать. Восприятие(найти то, что достойно выражения)+Экспресиия или Ремесла (чтобы запечатлеть чувства в произведении искусства) является наиболее обычным броском. В любом, игрок должен в целом решить, что именно его персонаж пытается создать (стих о розах, портрет князя, эпиграмму для нового Элизиума). Сложность варьируется в зависимости от сути произведения ис-

кусства (стишок написать легче, чем поэму). Число успехов определяют качество вашего произведения: с одним успехом персонаж создаст весьма среднее произведение, не прекрасное, но и не ужасное, а с пятью успехами он создаст литературный или художественный шедевр. Некоторые работы (написание повести или создание большой скульптуры) могут потребовать развернутого действия. В случае провала броска персонаж создаст величайший шедевр, который когда–либо видели смертные или Сородичи (правда любой другой, кто его увидит, будет считать его полной ерундой).

По усмотрению Рассказчика, вампир, который создал особенно прекрасное произведение искусства, может повысить свою Человечность с помощью очков опыта.

—Компьютерный взлом (Интеллект/Сообразительность+Компьютеры): Большая часть политической и экономической деятельности требует применения компьютера, что может дать значительное преимущество неонатам. Хакер должен сделать бросок Интеллект/Сообразительность + Компьютеры с варьируемой сложностью (стандартная система — 6, центральный компьютер военного министерства и в том же духе — 10). Число успехов определяет количество кубиков для запас кубиков, при помощи которого можно взаимодействовать со взломанной системой.

Активное противостояние взлому является действием на сопротивление и тот, кто наберет больше успехов, победит. Провал броска означает, что хакера возможно засекли, когда он взламывал систему или даже вычислили его личность.

—Расследование (Восприятие+Расследование): Любой поиск улик, доказательств или спрятанной контрабанды требует Расследования. Рассказчик может увеличивать сложность бросков для расследования, если дело касается неясных улик или хорошо спрятанных предметов. Один успех дает информацию лишь о самых общих деталях, несколько успехов дают детальную информацию или могут позволить сделать дедуктические заключения, основываясь на уликах. Провал броска может означать, что важные улики были потерянны или даже нечаянно уничтожены.

—Ремонт (Ловкость/Восприятие+Ремесла): В зависимости от специализации навык Ремесла позволяет чинить все что угодно, от горшков до автомобильных двигателей. Прежде чем чинить сломанное оборудование, нужно сперва определить, в чем собственно состоит проблема (обычно с помощью обычного броска для исследования, см. ниже). Если это необходимо, сложность броска определяет Рассказчик. Сложность зависит от трудности проблемы, от наличия необходимых инструментов и запчастей и всяческих неблагоприятных факторов. Успешный бросок для исследования может уменьшить каким–либо образом влияние этих факторов. Простая замена колес имеет сложность 4, в то время как переделка целого мотора может иметь сложность 9. Для проведения обычного ремонта как правило требуется несколько ходов. Более сложный ремонт является расширенным действием, где требуется набирать успех за каждые 10 минут работы. При провале броска ваш персонаж может просто впустую потратить время и запчасть, а может сделать проблему еще хуже.

—Исследование (Интеллект+Академические знания/Оккультизм/Наука): Исследование требуется, когда вы просматриваете компьютерную базу в поисках исторических фактов, ищете неясные намеки в древних документах или же пытаетесь узнать настоящее имя Старца. В любом случае количество успехов определяет тот объем информации, который вам удалось обнаружить: один успех поведает вам основную информацию, а дополнительные успехи дают вам дополнительные детали. Рассказчик может останавливать более высокую сложность для особо неясной информации. При провале броска ваш персонаж может вообще ничего не найти или же получить абсолютно ложную информацию.

—Читать следы (Восприятие+Выживание): В отличие от слежки при чтении следов вы ищите какие–либо физические следы, оставленные целью. Нахождение отпечатков ног, сломанных веток, следов крови или других физических признаков направляют преследователя к цели. Следовать за целью по подобным следам является обычным действием; дополнительные успехи приносят вам дополнительную информацию (скорость цели, примерный вес, число преследуемых). Цель может заметать следы при помощи успешного броска Сообразительность+Выживание. Каждый успех при этом броске увеличивает сложность чтения следов цели на 1. Плохая погода, плохие условия для чтения следов (городские улицы, Элизиум) и нехватка времени так же увеличивают сложность. При провале броска ваш персонаж не только теряет след, но так же уничтожает физические следы цели.

Социальные действия

Эти системы включают в себя большинство действий, связанных с тремя Социальными Атрибутами (Внешность, Манипулирование и Обаяние). Отыгрыш обычно ставится выше любых бросков на Социальные навыки, будь они к лучшему или к худшему. Рассказчик может игнорировать Социальные системы, если игрок отыгрывает своего персонажа очень хорошо или же очень плохо.

—Умение кутить (Восприятие+Эмпатия): Вы умеете влиять на других людей (в основном потенциальным сосудам) во время отдыха и веселье. В это может входить умение вовремя показаться потенциальному союзнику, умение развязать кому–либо язык или умение быстро во время пьянки заводить знакомых, которые затем приходят вам на помощь, когда начинается драка. Сложность для подобных бросков обычно 6 (большинство людей просто убедить, если они расслаблены, вне зависимости от их интеллекта или воли), однако она может быть выше в случае больших (или угрюмых) групп. Некоторые Натуры (Бон Вивант, Брюзга) так же могут влиять на сложность броска. При провале броска ваш персонаж начинает вести себя как полный грубиян или же люди начинают задаваться вопросами, почему он не прикасается к еде и выпивке…

—Умение выглядеть правдоподобно (Манипулирование/Восприятие+Хитрость): Талант Хитрость применяется вместе с Манипулированием когда вы пытаетесь смошенничать, ли же с Восприятием, если вы хотите определить его (мошенничество может варьироваться от попытки выдать себя за знаменитость до использования поддельных документов). Тот, кто обманывает, как и тот, кого обманывают, делают соответствующий бросок (сложность которого обычно составляет 7). Для того, чтобы распознать ложь, обманываемый должен набрать больше успехов, чем мошенник. Поддельное удостоверение и в том же духе может увеличить сложность для распознавания лжи, в то время как работа в команде может позволить распознать мошенничество. Иногда для того, чтобы осуществить мошенничество успешно, могут потребоваться еще броски на вторжение или компьютерный взлом. Если ваш персонаж готовит мошенничество и проваливает бросок, то его план полностью проваливается.

—Умение заговаривать зубы (Манипулирование+Хитрость): Когда нет времени на тонкости, вы можете просто заговорить другому зубы, неся всякую чепуху. Цель может быть сбита с толку стремительным потоком почти правдоподобной полуправды. Она может поверить всему, что вы говорите, лишь бы вы замолчали, или же будет настолько раздражена, что просто начнет игнорировать вашего персонажа. Это действие на сопротивления — требуется бросок Манипулирование+Хитрость вашего персонажа против Силы Воли цели. Трудность обоих бросков обычно составляет 6, и тот, кто наберет больше успехов, победит. Если будет ничья, понадобиться еще больше болтовни. При провале броска ваш персонаж зайдет слишком далеко и просто разозлит цель и зря потратит свое время.

—Допрос (Манипулирование+Эмпатия/Запугивание): Каждый может задавать вопросы. Но при допросе вы задаете вопросы по–особому. Мирно допрашивать кого0либо (Манипулирование+Эмпатия) означает задавать стратегические вопросы, чтобы узнать определенные факты. Это действие на сопротивления, для которого требуется бросок Манипулирование+Эмпатия против Силы Воли цели, сложность 6. Броски проводятся в ключевых моментах разговора, возможно каждые несколько минут ли же в конце допроса.

—Допрос с пристрастием (Манипулирование +Запугивание) включает истязание разума и/или тела жертвы до тех пор, пока она не скажет то, что знает. Это действие на сопротивление, для которого требуется бросок Манипулирование+Запугивание против Выносливость+3 или Сила Воли жертвы (в зависимости от того, что выше). Бросок делается каждый ход или каждую минуту. В зависимости от вида пытки. Цель теряет один уровень здоровья за каждый ход физических пыток или один пункт временной Силы Воли за каждый ход умственных пыток. Комбинирование эффектов от физических и умственных пыток приводит к ужасающим результатам. Провал броска может уничтожить тело или разум жертвы.

Два или более дознавателя могут вести допрос вместе, комбинируя успехи; это может работать даже тогда, если один использует Эмпатию, а другой Запугивание (классическая уловка «добрый и злой полицейский»).

Какой бы из методов допроса не использовался, если вы наберете больше успехов при действии на сопротивление, цель будет выдавать дополнительную информацию за каждый дополнительный успех. Если количество дополнительных успехов превышает постоянную Силу Воли жертвы, то она раскалывается и выдает все, что знает. Количество и качество информации определяется Рассказчиком (детали часто могут искажаться допрашиваемым, чтобы дознаватель услышал то, что по мнению допрашиваемого он хочет услышать).

—Запугивание (Сила/Манипулирование+Запугивание): Запугивание может иметь два эффекта. Пассивный эффект не требует броска — ваш персонаж просто получает свободное место в баре или автобусе. Чем больше у вас значение Запугивания, тем больше места освобождают для вас другие.

Активное Запугивание требует тонкой работы или же прямых угроз. Тонкое запугивание включает в себя угрозы–намеки (потерять работу, написать донесение, боль и агония в дальнейшей жизни). Сделайте бросок на сопротивление Манипулирование+Запугивание против Силы Воли цели (сложность для обоих бросков 6); цель должна набрать больше успехов или же ее успешно запугают.

Вульгарный способ запугивание включает в себя прямые физически угрозы. В этом случае вы можете сделать бросок Сила+Запугивание со сложностью 6 против Силы Воли цели или же ее Силы+Запугивания (в зависимости от того, что выше). При провале броска ваш персонаж начинает выглядеть просто глупо и не сможет запугать никого из присутствующих до конца сцены.

—**Риторика (Обаяние+Лидерство):** Воодушевляющие речи и политические дебаты могут создавать и уничтожать империи. Когда ваш персонаж выступает перед публикой, от небольшой группы до целой толпы, то сделайте бросок Обаяние+Лидерство. Сложность обычно равна 6, но Рассказчик может повысить ее, если вы выступаете перед большой, циничной, беспристрастной или откровенно враждебной публикой. Для риторики действует правило все или ничего — ваш персонаж преуспеет или же потерпит неудачу. При провале броска ваш персонаж может испортить свою репутацию или публика может даже напасть на него. Если у персонажа есть время, чтобы подготовить речь заранее, Рассказчик может попросить его сделать бросок Интеллект+Экспрессия со сложностью 7. Успех при этом броске снижает сложность броска Обаяние+Лидертсво на 1. При неудаче не будет никакого эффекта, а при провале сложность броска Обаяние+Лидерство увеличивается (персонаж допускает оплошность в речи).

—**Исполнение (Обаяние+Исполнение):** Вампиры — эгоистичные существа, и некоторые из них являются актерами, поэтами, музыкантами или же кем–то в том же духе. Если персонаж в живую выступает перед публикой, сделайте бросок Обаяние+Исполнение со сложностью 7. Как и в случае риторики, настроение публики может увеличить сложность, как и трудность исполнения. Один успех означает удовлетворительное, не запоминающееся выступление, но дополнительные успехи сделают его запоминающимся даже для наиболее угрюмой толпы. Дополнительные Успехи могут вызвать восхищение даже у самой требовательной публики. При провале броска ваш персонаж забывает текст, берет неправильные ноты или еще как–то терпит фиаско.

—**Соблазнение (варьируется):** Вампиры — мастерами соблазнения, так как часто их сытость зависит от возможности превратить потенциальную жертву в любовника. Конкретная ситуация и стиль соблазнения определяют, какие Способности будут использоваться.

Соблазнение — это сложный процесс, который требует различных бросков и Способностей:

—Первый бросок (знакомство/начало разговора): Игрок делает бросок Обаяние+Хитрость со сложностью, которая равна Сообразительность+3

цели. Каждый дополнительный успех помимо обязательного первого добавляет игроку один кубик для второго броска. Неудача означает, что цель не заинтересовалась вами, а провал что она раздражена или даже разозлилась.

—Второй бросок (проявление своего остроумия): Игрок делает бросок Сообразительность+Хитрость против со сложностью, которая равна Интеллекту+3 цели. Каждый дополнительный успех здесь помимо необходимого первого добавляет один кубик к последнему броску. Если бросок неудачен, цель прерывает общение, но может позже назначить свидание (первое впечатление было все–таки приятным).

—Третий бросок (неприличный/интимный разговор) Игрок делает бросок Обаяние+Эмпатия со сложностью Восприятие+3 цели. Если третий бросок успешен, то цель очарована персонажем и согласна отправиться с ним в место поспокойней. То, что случится дальше, зависит от отыгрыша, и может включать в себя как питье крови, так и прочее.

Если бросок провален, то вампиру плеснут напитком в его лицо и на этом все закончиться.

Боевые системы

Боевая система игры Вампир пытается описать драматическую жестокость, а не отыгрывать суровую реальность драки. Система сделана так, чтобы ее динамичность, ограничения и жесткость были похожи на настоящую схватку, однако чтобы в то же время оставались возможности для уникальных (и зачастую зрелищных) элементов, которые возможны лишь среди вампиров.

Рассказчик должны проявлять гибкость в боевых ситуациях — никакие правила не смогут в полной мере отразить все многообразие боевых ситуаций. Если эти системы замедляют игру или вызывают споры, то не используйте их. Боевые системы должны предавать глубину игре, а не создавать конфликты между игроками и Рассказчиком.

Виды боя

Есть два вида боя, каждый из которых основан на одной и той же системе с небольшими различиями:

Ближний бой: К нему относится бой без оружия (Ловкость+Драка) и бой с оружием (Ловкость+Ближний бой). Боем без оружия может быть как пьяная драка, так и настоящая дуэль. Для драки без оружия оппоненты должны находиться на близкой дистанции (один метр). При драке с оружием используется самые различные вещи — от разбитой бутылки то двуручного меча. Во время нее оппоненты должны находиться на расстоянии одного или двух метров друг от друга.

Описание сцены

Перед каждым ходов Рассказчик должен описать сцену с перспективы каждого из персонажей. Иногда это может быть краткой сводкой последнего хода, которая поможет игрокам все ясно понять. Эти постоянные описания жизненно необходимы во избежание недоразумений.

Это необходимого для того, чтобы Рассказчик смог организовать события и что бы все шло как по маслу, когда игроки начнут взаимодействовать с обстановкой, которую он создал. Рассказчик должен делать свои описания настолько интересными, насколько это возможно, оставляя множество возможностей для действий персонажей.

Бой на дистанции: Схватка с применением дистанционного оружия — пистолетов, винтовок, дробовиков и т. д. Оппоненты должны находиться в поле зрения (и радиусе действия оружия) для перестрелки.

Фазы боя

Во время боя множество вещей происходят одновременно. Чтобы не вносить в игру беспорядок, бой делиться на серию ходов по 3 секунды. У каждого хода в боя есть три фазы — Инициатива, Атака и Заключение, чтобы позволяет легче следить за порядком вещей

Фаза первая: Инициатива

Эта фаза организует весь ход и в ней ваш персонаж объявляет, что он будет делать. Возможны множество различных действий — от прыжка за стену до стрельбы на упреждение. Вы должны описать, что будет делать ваш персонаж настолько детально, насколько этого требует Рассказчик.

Все персонажи, как игроков, так и Рассказчика, делают один бросок и добавляют его к своему показателю инициативы (Ловкость+Сообразительность); персонаж, который получит наибольший результат, будет действовать первым, а все остальные по мере уменьшения их результатов. Если у двух игроков получиться одинаковый результат, то первым будет действовать тот, у кого больше показатель инициативы. Если же и показатель инициативы у обоих равен, то они будут действовать одновременно. Штрафы от ран отнимаются непосредственно от показателя инициативы персонажа.

Вы уже определились с тем, что ваш персонаж будет делать, даже если вы решили просто подождать и посмотреть, что будут делать другие, однако вам придется подождать фазы атаки, чтобы выпол-

нить действие. В этой фазе вы так же должны объявить, собираетесь ли вы провести множественные действия, использовать какие–либо Дисциплины и/или истратить пункты Силы Воли. Персонажи объявляют о своих действиях в обратном порядке, согласно инициативе, так как это дает возможность более быстрым персонажам отреагировать на действия более медленных.

Все действия вашего персонажа будут проведены в зависимости от вашей инициативы. Правда есть три исключения из этого правила. Первое: если ваш персонаж решил подождать, то он может осуществлять маневры тогда, когда наконец–то решит предпринять свое действие. Персонаж может действовать в любой момент после наступления своей очереди по инициативе, даже если при этом он прервет другого, более медленного персонажа. Если два персонажа откладывают свои действия и потом хотят действовать в один и тот же момент, первым будет действовать тот, у кого значение инициативы больше.

Второе исключение допускается, если персонаж хочет провести защитное действие (см. «Отмена действий» и «Защитные маневры» ниже), так это действие персонаж может провести в любой момент, если у него еще осталось действие в этом ходу.

И наконец все множественные действия (в том числе и те, которые персонаж получает при помощи применения Дисциплины Стремительность) происходят в конце хода. Если два или более персонажа предпринимают множественные действия, то они осуществляются в зависимости от их значения инициативы. Исключение делается для множественных защитных действий, например для множественного уклонения, которые происходят тогда, когда требуется отразить атаку.

Фаза вторая: Атака

Атака и есть самое главное в боевом ходе. В этой фазе определяется успех или неудача атаки по цели, а так же ее результат. Вы должны использовать комбинации определенных Атрибутов и Способностей, которые зависят от вида боя.

— **Ближний бой:** Ловкость+Драка (бой без оружия) или Ловкость+Ближний бой (бой с оружием).

— **Бой на дистанции:** Ловкость+Огнестрельное оружие или Ловкость+Атлетика (метательное оружие).

Помните, что если у вашего персонажа нет точек в нужной Способности, то просто используйте атрибут, на котором она основана (обычно это Ловкость).

При бое на дистанции ваше оружие может повлиять на запас кубиков или сложность (в зависимости от точности стрельбы, прицела и т. д.); обратитесь к описанию оружия ниже за деталями.

Большинство атак проводятся со сложностью 6, но она может изменяться в зависимости от ситуации (более длинная дистанция, тесное помещение и т. д.) Если при броске у вас не было успеха, то персонаж потерпел неудачу и не нанес никаких повреждений. Если у вас случился провал броска, то при этом еще и произошло что–то неприятное: оружие заклинило или взорвалось, клинок сломался и т. д.

Фаза третья: Заключение

В этой фазе вы определяете повреждения, которые нанесла атака вашего персонажа и Рассказчик описывает, что произошло за ход. Заключение является помесью отыгрыша и описания: игрокам гораздо интереснее услышать «твои когти распороли его кишки, он закричал от боли, уронил свое оружие и схватился за свой распоротый живот», чем «ну, он потерял четыре уровня здоровья». Атаки и ущерб так же являются частью того, что

Краткое изложение битвы

Фаза первая: Инициатива

— Делается бросок на инициативу. Каждый заявляет о своих действиях. Персонаж с самой высокой инициативой совершает свои действия первым, Действия могут быть отложены на любое время после того момента, в который должен действовать персонаж согласно своей инициативе.

— Объявляется о любых множественных действиях и согласно им уменьшается запас кубиков. Заявляется об использовании Дисциплин и трате Силы Воли.

Фаза втора: Атака

— Для атаки без оружия в ближнем бою делается бросок Ловкость+Драка.

— Для атаки в ближнем бою с оружием делается бросок Ловкость+Ближний бой.

— Для атаки на дистанции делается бросок Ловкость+Огнестрельное оружие или Ловкость+Атлетика (метательное оружие).

— Персонаж может произвести защитное действие (блок, уклонение, парирование) в любой момент во время выполнения своего действия, если вам удалось сделать успешный бросок на Силу Воли (или же вы истратили пункт Силы Воли).

Фаза третья: Заключение

— Определяется общий эффект от урона (в зависимости от вида оружия или маневра), добавляются любые дополнительные кубики, полученные от успешного броска на атаку.

— Цель может попытаться сделать бросок на поглощение, если это возможно.

происходит в истории, поэтому необходимо описывать бой, а не просто бросать кубики.

Обычно дополнительные успехи, полученные от бросков, означают то, что на этот раз у вас все получилось крайне хорошо. А во время битвы каждый успех, которые вы получаете после первого при броске на атаку автоматически добавляет кубики к вашему запасу кубиков для повреждений. Это позволяет создавать фатальные и кинематографичные схватки.

Виды повреждений

У всех атаки есть определенное значение повреждений, которое показывает количество кубиков, которые можно бросить для повреждений от атаки (это называется «запас кубиков для повреждений»). Некоторые запасы кубиков для повреждений основываются на Силе атакующего, а другие на используемом оружии. Бросок на повреждения делается со сложность 6. Каждый успех при таком броске отнимает один уровень здоровья у цели. Наносимые повреждения могут быть одним из трех видов:

Ударные: К этим повреждениям относятся повреждения, нанесенные ударами кулаков и другие травмы от тупых предметов, которых обычно недостаточно, чтобы убить жертву (в особенности вампира) немедленно. Все персонажи могут использовать свое значение Выносливости, чтобы сопротивляться ударным повреждениям, и урон от них излечивается достаточно быстро. Ударные повреждения обозначаются в таблице Здоровья вашего персонажа знаком «/».

Летальные: К ним относятся атаки, которые должны привести к немедленным и фатальным ранам для жертвы. Люди не могут использовать Выносливость, чтобы сопротивляться летальным повреждения, и для излечения этого урона требуется время. Вампиры могут сопротивляться летальным повреждениям при помощи своей Выносливости. Как и ударные повреждения, летальные обозначаются знаком «/».

Непоглощаемые: Некоторые виды атак смертельны даже для нежити. Огонь, солнечный свет, когти и клыки вампиров, оборотней и других сверхъестественных существ могут нанести непоглощаемые повреждения. Непоглощаемые повреждения нельзя поглощать без Стойкости, и требуется время, чтобы их залечить. Непоглощаемые повреждения отображаются в таблице Здоровья вашего персонажа знаком «Х».

Запас кубиков на повреждения нельзя снизить менее чем до одного кубика: любая атака, которая попала по цели, имеет небольшой шанс нанести урон, по крайне мере пока не был сделан бросок на поглощение. Кроме того, бросок на повреждения нельзя провалить: провал броска просто означает, что атака не нанесла вреда цели. Каждый удар, который достиг своей цели, имеет шанс нанести повреждения (по крайней мере, до тех пор, пока пострадавший не выполнит бросок Выносливости). Неудача (единица) при броске Повреждений ничего не значит. Это просто значит, что данный кубик не нанес повреждений. По поводу специфики касательно различного урона см. далее.

Поглощение

Персонажи могут сопротивляться определенному количеству физических повреждений — это называется поглощением урона. Запас кубиков на поглощение вашего персонажа равен его Выносливости. Нормальный человек может поглощать лишь ударные повреждения (это отражает естественную сопротивляемость дела подобным ударам). Вампир (или другое сверхъестественное существо) является более выносливым и может поглощать летальные повреждения. Непоглощаемые повреждения можно поглощать лишь при помощи Дисциплины Стойкость. Против ударного и летального урона Стойкость увеличивает значение сопротивляемости (персонаж с Выносливостью 3 и Стойкостью 2 имеет пять кубиков для поглощения ударного и летального урона и два для поглощения непоглощаемого урона).

После того, как атака попала и нанесла повреждения, пострадавший может попытаться сделать бросок на поглощение, чтобы сопротивляться ей. Это действие является рефлекторным — персонажу не нужно совершать действие или уменьшать свой запас кубиков. Если не указано иного, то такой бросок будет сделан со сложностью 6. Каждый успех при этом броске отнимает один кубик из общей суммы нанесенного урона. Как и при броске на повреждения, бросок на поглощение нельзя провалить, а можно лишь потерпеть неудачу.

Пример: У Ганрела Лизелль Выносливость 3 и Стойкость 1. На нее нападают с ножом и нападающий наносит три уровня летальных повреждений. Лизелль может бросить четыре кубика для броска на поглощение (Выносливость 3+Стойкость 1). Она выбрасывает 1, 9, 9, 7. Единица отменяет один успех и у Лизелль остается два. Она игнорирует два из трех уровней повреждений, которые ей нанесли ножом и получает один уровень повреждений.

Если бы Лизелль была человеком, она бы не могла поглотить летальные повреждения от ножа и получила бы три уровня урона.

Броня

Проще говоря, броня увеличивает поглощение вашего персонажа. Значение брони складывается с вашим базовым значением поглощения для уменьшения повреждений. Легкая броня дает небольшую степень защиты, но не слишком ограничивает мобильность. Тяжелая броня дает лучшую защиту, но снижает подвижность.

Броня защищает от ударного и летального урона, а так же от непоглощаемого урона от зубов и клыков, но не защищает от огня и солнечного света. Броня не является неразрушимой. Если при броске на повреждения при одной атаке нанесены повреждения, которые в два раза больше значения брони, то она считается разрушенной.

Виды брони, их значения и специфика описаны далее.

.

Боевые маневры

Эти маневры предоставляют вам множество вариантов действий во время боя.

Бой в ролевой игре гораздо интереснее, если вы можете представить движения вашего персонажа, а не просто бросаете кубики. Для проведения большинства из этих маневров требуется лишь одно действие.

Общие маневры

—Отмена действий: Пока еще ваш персонаж не совершал свое действие за этот ход, вы можете отменить заявленное вами действие и уйти в защиту. К защитным действиям относятся блок, уклонение и парирование. Чтобы отменить действие и перейти в защиту, требуется удачный бросок на Силу Воли со сложностью 6 (или же трата пункта Силы Воли). Если игрок тратит Силу Воли, чтобы отменить действие, то он может заявить об этом во время отмены. Бросок на Силу Воли рассматривается как рефлекторное действие (см. «Защитные маневры» ниже для описания блока, уклонения и парирования).

—Засада: Засада позволяет неожиданно напасть на цель и первому нанести удар. Нападающий делает бросок Ловкость+Скрытность как действие на сопротивление против броска Восприятие+Бдительность цели. Если нападающий наберет больше успехов, то он сможет провести беспрепятственную атаку по цели и добавить все дополнительные успехи от броска на сопротивление к своему запасу кубиков на атаку. При ничьей нападающий все еще атакует первым, но жертва может предпринять защитный маневр. Если же защищающийся наберет больше успехов, то он замечает засаду и броски на инициативу делаются как обычно. На цели, которые уже втянуты в битву, нельзя напасть из засады.

—Драться/стрелять вслепую: Сложность атаки, которая проводится когда персонаж ослеплен (или же находится в полной темноте) обычно увеличивается на 2, и дистанционная атака при этом вообще не может быть точной. Способности Обостренные Чувства и Глаза Зверя могут частично уменьшить это штраф или же полностью убрать его.

—Атака с фланга или с тыла: Персонажи, которые атакуют цели с фланга, получают один дополнительный кубик для атаки. Персонажи, которые атакуют с тыла получают два дополнительных кубика.

—Движение: Персонаж может пройти половину того расстояния, которое он может пробежать (см. «Передвижение» выше) и все еще предпринять действие в этот ход. Другие маневры, такие как прыжок или разворот могут потребовать раздельных действий, в зависимости от их сложности.

Множественные действия: Если вы заявляете о множественном действии, то от первоначального запаса кубиков отнимается количество кубиков, равное количеству предпринятых действий. Каждое последующее действие отнимает еще один кубик (эффект куммулятивен). Если персонаж предпримет за ход лишь защитные действия, используйте соответствующую систему для блоков, уклонения и парирования.

Дисциплина Стремительность позволяет вампирам предпринимать множественные действия без этого штрафа. См. описание данной Дисциплины для деталей.

—Прицеливание: Прицеливание в определенную область увеличивает сложность, но при этом можно миновать броню или нанести сокрушительный ущерб. Помимо увеличения урона Рассказчик так же должен определять специфические эффекты, в зависимости от атаки и цели.

Размер цели	Сложность	Повреждения
Средняя (конечность, сумка)	1	Нет модификатора
Маленькая (кисть, голова, компьютер)	2	1
Крошечная (глаз, сердце, замок)	3	2

Защитные маневры

Разумеется, вы хотите, чтобы вашего персонажа не повредили в бою и поэтому делаете броски на атаку. Однако иногда ваш персонаж хочет лишь избежать всех атак. Мы можете объявить о защитном

Характеристики маневров

Обычно все маневры проводятся со сложностью 6. Маневры с особыми условиями боя могут повлиять на ваш бросок на атаку, сложность или запас кубиков на повреждения.

Черты: Комбинация Черт, которые используются для проведения действия. Если ваш персонаж не обладает нужной Способностью, используйте для броска только Атрибут, на котором базируется бросок.

Точность: Дополнительные кубики для броска, чтобы ударить оппонента. Например «+3» добавляет три кубика к запасу кубиков для атаки.

Сложность: Любое изменение сложности для атаки (сложность обычно равна 6). «+2» означает, что изначальная сложность атаки 6 увеличена до 8.

Урон: Количество кубиков, используемое для нанесения повреждений.

действии в любое время, пока оппоненты вашего персонажа не сделали броска на атаку, и пока ваш персонаж все еще может предпринять действие. Вы можете объявить о защитном действии вашего персонажа во время стадии инициативы или же даже отменить действие, чтобы провести защитный маневр. Вы должны сделать успешный бросок на Силу Воли (или же просто истратить пункт Силы Воли), чтобы отменить действие. Если бросок на Силу Воли будет неудачен, то вы должны будете предпринять действие, о котором заявляли ранее.

Есть три вида защитных действий: блок, уклонение и парирование. С помощью этих трех маневров ваш персонаж может защититься почти ото всех видов атак. Однако ваш персонаж может быть не в состоянии избежать каждой атаки, направленной против него. Он не сможет уклониться, если у него нет достаточного места для маневра, и он не сможет блокировать или парировать, если он не знает, что его обираются атаковать.

Каждый защитный маневра используется одинаковую базовую система: защитный маневр — это действие на сопротивления против броска атаки оппонента. До тех пор пока нападающий не наберет больше успехов считается что он не попал. Если же он набрал больше успехов, то ему засчитывается только разница между его успехами и успехами защищавшегося, если она есть, для того, чтобы нанести удар (нападающий не обязан использовать все успехи, что он набрал). Так что даже если защищающийся набрал меньше успехов, чем нападавший, то его маневр все еще уменьшает эффективность атаки, даже если он не удался полностью.

Блок: Маневр Ловкость+Драка, ваш персонаж использует свое тело, чтобы отклонить ударную атаку в рукопашной схватке. Летальные и непоглощаемые атаки нельзя заблокировать, если только у защищающегося нет Стойкости или он не носит броню.

Уклонение: Маневр Ловкость+Уклонение можно применить, чтобы избежать любого вида атаки. Ваш персонаж уклоняется, чтобы избежать атаки при применении Драки или Ближнего боя (если нет места для маневра, то персонажу вместо этого придется применить блок или парирование). При перестрелках он должен продвинуться хотя бы на 1 ярд (0, 91 м) и спрятаться за укрытием (если нет места для маневра и/или укрытия, то он может упасть на землю). Если ваш персонаж продолжает оставаться за укрытием или лежать ничком, против дальнейших атак при помощи Огнестрельного оружия применяются правила для укрытия (см. «Укрытие» ниже).

Парирование: Маневр Ловкость+Ближний бой, при котором оружие применяется для того, чтобы парировать атаку при применении Драки или Ближнего боя. Если персонаж производит атаку при помощи Драки и защищающийся парирует ее при помощи оружия, которое обычно наносит летальные повреждения, то атакующий и сам может пораниться в случае успешного парирования. Если при действии на сопротивление защищающийся набирает больше успехов, чем нападающий, то он делает бросок [базовый урон оружия + дополнительные успехи от парирования] в качестве запаса кубиков на повреждения против атакующего.

Блок, уклонение и парирование могут быть проведены как часть множественного действия в ход вашего персонажа (ударить, а затем блокировать, выстрелить, а затем уклониться, парировать, а затем ударить). Это может дать вам преимущество в бою, так как ваш персонаж сможет предпринять что–то помимо избегания атак.

Пример: Лизелль хочет ударить гуля когтями и потом увернуться от двух атак — множественное действие. Для этого требуется три разных действия: Ловкость(3)+Драка(2) для удара когтями Ловкость(3)+Уклонение(3) два раза для уклонения. Удар когтями уменьшен на три кубика (у нее остается два), так как Лизелль предпринимает три действия. По правилам множественного действия ее первое уклонение уменьшается на четыре кубика (и у нее остается два). Второе уклонение уменьшается на пять кубиков (и у нее остается один).

Вместо того чтобы делать защитный маневр частью множественного действия, вы просто можете объявить, что ваш персонаж будет только защищаться в течение хода. В этом случае обычные правила для множественного действия не применяются. Вместо этого вы получаете весь запас куби-

ков для первого защитного маневра, но за каждое последующее защитное действие в этот ход вы будите терять один кубик (эффект куммулятивен). Сложно уклониться от нескольких атак сразу.

Помните, что любое действие, в том числе и защитное, против нескольких врагов получает штрафы на сложность (см. Несколько оппонентов» ниже).

Пример: Лизелль решила провести весь ход уклоняясь. У нее Ловкость 3 и Уклонение 3, и она может уклониться от шести атак. Игрок, отыгрывающий Лизелль, делает шесть бросков против первой атаки, пять против второй и т. д. В течение всего хода Лизелль не может ничего делать, кроме как уклоняться.

Маневры ближнего боя

Это просто список маневров, которые обычно можно встретить в ближнем бою; вы можете сами придумывать свои маневры (разумеется с разрешения Рассказчика). Атак без оружия наносит ударный урон, если не указано иное. При атаке с оружием повреждения зависят от вида оружия (см. таблицу оружия ближнего боя ниже). Обычно повреждения летальные, однако дубинки и другие тупые повреждения наносят ударный урон.

Сложность и урон от этих маневров может изменяться по решению Рассказчика, в зависимости от боевых стилей персонажей. Как всегда, драма и удовольствие превыше других правил системы.

Укус: Этот маневр доступен лишь для вампиров (или же других сверхъестественных существ с острыми зубами, например оборотней). Маневр укус является «боевым» укусом» с целью нанести урон, а не пить кровь. Повреждения от укуса непоглощаемые. Чтобы использовать укус, вампир сперва должен успешно провести маневр борьба, захват или повалить (см. ниже). После хода, во время которого одна из этих атак была успешна, игрок может заявить, что собирается использовать укус и сделать бросок, используя нижеприведенные модификаторы.

Так же персонаж может заявить, что будет использовать атаку в качестве «Поцелуя». Поцелуй рассматривается точно так же, как и обычная атака, но он не наносит урона. После успешного Поцелуя персонаж может начать пить кровь жертвы как обычно, так как жертва обычно не может сопротивляться. После Поцелуя вампир, если он захочет, может зализать ранки, убрав следы того, что он питался.

Черты: Ловкость + Драка **Сложность:** Обычная
Точность: +1 **Урон:** Сила+1

Удар когтями: Этот маневр доступен только вампирам, которые обладают способностью Превращения Когти Зверя или отрастили себе костяные шипы при помощи способности Изменчивости Изменение Скелета. У некоторых других существ, например у оборотней, так же есть когти. Атака когтями наносит непоглощаемые повреждения (если используются Когти Зверя) или летальные (если используются когти, созданные Изменчивостью).

Черты: Ловкость + Драка **Сложность:** Обычная
Точность: Обычная **Урон:** Сила+1

Борьба: При удачном броске на атаку, атакующий вступает в борьбу с целью. В первом ходу атакующий делает бросок на Силу, чтобы нанести урон. В последующие ходы дерущиеся действуют в зависимости от инициативы. Каждый из участвующих может автоматически причинить противнику повреждения при помощи Силы или же попытаться выйти из борьбы. Пока контакт не будет прерван нельзя предпринимать никакие другие действия. Чтобы выйти из борьбы, нужно сделать бросок на сопротивление Сила+Драка против оппонента. Если тот персонаж, который хочет избежать борьбы, набирает больше успехов, то он вырывается; если же нет, то борьба продолжается и в следующем ходу.

Черты: Сила +Драка **Сложность:** Обычная
Точность: Обычная **Урон:** Сила

Обезоруживание: Чтобы попасть по оружию оппонента, атакующий должен провести атаку со сложностью +1 (обычно 7). Если бросок успешен, то он просто делает обычный бросок на атаку. Если набранные успехи превышают Силу оппонента, то тот не получает повреждений, но остается без своего оружия. Провал броска означает то, что атакующий сам выронил свое оружие или же получил повреждения от оружия противника.

Черты: Ловкость + Ближний бой **Сложность:** +1
Точность: Обычная **Урон:** Особый

Захват: Эта атака не причиняет повреждений, так как смысл этого маневра состоит в том, чтобы обездвижить противника, а не нанести ему повреждения. При удачном броске атакующий может обездвижить цель своим захватом до следующего ее действия. В это время оба сражающихся делают бросок на сопротивление Сила+Драка; цель остается обездвиженной (не может предпринимать других действий) до тех пор, пока она не наберет больше успехов, чем атакующий.

Черты: Сила +Драка **Сложность:** Обычная
Точность: Обычная **Урон:** Нет

Удар ногой: Удары ногой включают в себя от простых ударов до ударов с разворота. Обычная атака производится со сложностью +1 и наносит Сила+1 повреждений. Эти показатели могут изменяться по решению Рассказчика, увеличивая урон и/или сложность в зависимости от возрастания сложности маневра.

Черты: Ловкость + Драка **Сложность:** +1
Точность: Обычная **Урон:** Сила+1

Несколько оппонентов: Персонаж, который сражается с несколькими оппонентами в ближнем бою получает штраф сложности для атакующих и защитных действий, которые увеличивается за каждого оппонента (максимум +4).

Удар кулаком: Атакующий наносит удар своим кулаком. Эта атака - стандартное действие и повреждения зависят от Силы персонажа. Рассказчик может изменить сложность и/или урон в зависимости от вида удара: хук, внезапный удар, стильный удар, удар карате.

Черты: Ловкость + Драка **Сложность:** Обычная
Точность: Обычная **Урон:** Сила

Подножка: Атакующий применяет свои ноги для того, чтобы сбить оппонента с ног. Цель атаки получает повреждения в зависимости от Силы атакующего и должна сделать бросок Ловкость+Атлетика, иначе она будет сбита с ног (см. «Эффекты от маневров ниже»).

Атакующий может применить посох, цепь или что-либо подобное, чтобы провести этот маневр. Эффект остается прежним, разве что жертва получает урон в зависимости от оружия.

Черты: Ловкость + Драка\Ближний бой **Сложность:** Обычная
Точность: Обычная **Урон:** Сила; сбить с ног

Повалить: Атакующий бросается на оппонента и пытается повалить его на землю. Бросок на атаку имеет сложность+1 и наносит урон Сила +1. Так же оба сражающихся должны сделать бросок Ловкость+Атлетика со сложностью 7 или же они оба будут сбиты с ног (см. «Эффекты от маневров» ниже). Даже если цель преуспела в этом броске, то она теряет равновесие и получает +1 к сложности ко всем действиям на следующий ход.

Черты: Сила +Драка **Сложность:** +1
Точность: Обычная **Урон:** Сила +1

Длинна оружия: Довольно сложно попасть кулаком или ножом по противнику, который вооружен мечем или посохом. Персонаж, которого держат на расстоянии при помощи более длинного оружия, должен подойти ближе на один ярд

(0,91 м) и лишь затем нанести удар, при этом он теряет один кубик от броска на атаку

Удар оружием: Рубящий удар, выпад или укол в зависимости от оружия. См. таблицу оружия ближнего боя для подробностей.

Черты: Ловкость + Ближний бой

Сложность: Обычная

Точность: Обычная

Урон: В зависимости от ситуации

Маневры в бою на дистанции

Многие современные конфликты проходят с применением дистанционного оружия. Нижеприведенные маневры описывают различные действия во время перестрелки, но не ограничивайте себя этим списком. Если возникнет необходимость, вы можете создать собственный маневр (с разрешения Рассказчика). Таблица дистанционного оружия приведена ниже.

Прицеливание: За каждый ход, проведенный в прицеливании, атакующий добавляет себе один дополнительный кубик на атаку при каждом выстреле. Максимальное число кубиков, которое персонаж может получить таким образом, равно его Восприятию, и у персонажа должно быть Огнестрельное оружие 1 или выше, чтобы он смог воспользоваться этим маневром. Оптический прицел добавляет еще два кубика к запасу кубиков атакующего на первый ход (в дополнение к тем, что добавляются при помощи Восприятия). Во время прицеливания персонаж не может делать ничего другого. Так же невозможно целиться в жертву, которая передвигается со скоростью, которая превышает скорость шага.

Автоматическая стрельба: При этом виде стрельбы вся обойма разряжается по одной цели в течение одной атаки. Атакующий делает один бросок и добавляет 10 кубиков к своей точности. Из–за сильной отдачи оружия сложность броска увеличивается на 2. Дополнительные успехи добавляются к запасу кубиков на повреждения, как если бы они были от одной пули. Персонаж, использующий автоматическую стрельбу не может прицелиться в какую–то часть тела.

Пример: Кинсаид выпускает весь магазин АК 47 в наступающего старейшину. Его игрок делает бросок Ловкость(4) + Огнестрельное оружие(3) +10 (за маневр). Бросок делается со сложностью 8 (6 за небольшое расстояние +2 за отдачу). Он набирает 6 успехов, а старейшина не пытается уклониться. Игрок Кинсаида бросает 13 кубиков повреждений 7 (базовые повреждения от автомата) + 6 (за успехи). Магазин полностью разряжен.

Этот маневр можно произвести лишь в том случае, если магазин хотя бы на половину заряжен.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +2

Точность: +10 **Урон:** Особый

Укрытие: Укрытие увеличивает сложность попытки атакующего попасть в цель (а так же возможность цели выстрелить в ответ). Штрафы сложности зависят от различных типов укрытия и приведены ниже. Персонажу, находящийся в укрытии, так же сложнее попасть, так как ему нужно будет высунуться из-за укрытия и скрыться обратно. Сложность атак находящегося в укрытии на 1 ниже, чем приведено в таблице далее (если сложность +1, то защищающийся не получает никаких штрафов). Если ваш персонаж скрывается за стеной, то сложность броска на атаку нападающего получают штраф +2, а ваш персонаж сможет атаковать из-за стены со сложностью +1.

Если же оба персонажа находятся в укрытии, то сложность их бросков кумулятивна. Если один персонаж лежит ничком, а другой скрывается за стеной, то атака по персонажу лежащему ничком будет иметь сложность +2, так же как и по персонажу, находящемуся за стеной.

Вид укрытия	Увеличение сложности
Незначительное (лежать на ничком)	+1
Хорошее (за стеной)	+2
Отличное (видна лишь голова)	+3

Несколько выстрелов: Атакующий может совершить несколько выстрелов за один раунд, если он объявил о множественном действии (запас кубиков для первого выстрела будет уменьшен на общее число объявленных выстрелов, каждый последующий выстрел теряет один кубик, эффект куммулятивен). То, сколько раз персонаж сможет выстрелить за ход, зависит от скорострельности оружия.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** Обычная

Точность: Особая **Урон:** Вид урожия

Дальность: В таблице дистанционного оружия приводится самую короткую дальность для каждого оружия; на этом расстоянии атаки проводятся со сложностью 6. Двойное значение дальности оружия является его максимальной дальностью. Атаки на максимальном расстоянии имеют сложностью 8. Выстрел по цели, находящийся на расстоянии двух метров считается выстрелом в упор и проводится со сложностью 4.

Перезарядка: Перезарядка оружия длиться целый ход и требует концентрации персонажа. Как и любое другие действие, перезарядка может быть проведена как часть множественного действия.

Атака по площади: Вместо того чтобы целиться в одну цель, при помощи автоматического оружия можно произвести атаку по площади. Она добавляет 10 кубиков к точности стандартного броска на атаку и полностью опустошает магазин оружия. С помощью этого маневра можно взять под обстрел максимум 3 ярда (2,74 м).

Атакующий распределяет полученные успехи при броске на атаку равномерно между всеми целями на этой площади (успехи, заявленные против одной цели прибавляются к запасу кубиков на повреждения как обычно). Если на площади находится одна цель, то на нее подействует лишь половина успехов. Атакующий может распорядиться оставшимися успехами как ему захочется. Если же успехов набрано меньше, чем целей, то на цель может приходиться лишь один успех, пока все они не будут распределены. Сложность уклонения от атаки по площади увеличивается на 1.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +2

Точность: +10 **Урон:** Особый

Короткая очередь: Атакующий получает два дополнительных кубика для броска атаки и тратит три патрона из обоймы. Это маневр можно провести лишь с определенным оружием см. Таблицу дистанционного оружия для подробностей. Из-за отдачи сложность бросков увеличивается на 1. Как и при автоматическом огне, запас кубиков на повреждения зависит от урона, наносимого одной пулей.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +1

Точность: +2 **Урон:** Вид оружия

Два оружия: Стрельба из двух оружий дает атакующему не только заметное преимущество, но и осложнения. Чтобы сделать это, нужно заявить о множественном действии и подсчитать сложность в зависимости от уменьшения запаса кубиков и отдачи. Так же атакующий получает штраф к сложности +1 для неосновной руки (если только у него нет Достоинства Обоерукость). Количество выстрелов из каждого оружия зависит от его скорострельности.

Черты: Ловкость + Огнестрельное оружие **Сложность:** +1\ неосновная рука

Точность: особая **Урон:** Вид оружия

Эффекты от маневров

Ниже приведены обычные эффекты от маневров. Рассказчик может придумать новые эффекты, если того требует ситуация.

Слепота: Все атаки против слепой цели получаю два дополнительных кубика для броска на

атаку. Кроме того, сложность всех действий ослепленной цели увеличивается на 2.

Ошеломление: Если атакующий одной атакой набрал больше успехов на повреждения, чем Выносливость цели (для смертных) или чем Выносливость +2 (для вампиров и других сверхъестественных существ), то жертва считается ошеломленной. Весь следующий ход цель приходить в себя. Учитываются лишь те успехи, урон от которых цель не смогла поглотить.

Обездвижен: Все атаки против обездвиженного персонажа (т. е. того, которого кто-то или что-то держит), но все еще сопротивляющегося получают 2 дополнительных кубика для броска на атаку. Атака попадает автоматически, если персонаж полностью обездвижен (связан, получил кол в сердце или еще как-либо парализован).

Сбить с ног: Попросту говоря, жертва падает. После падения она делает бросок Ловкость+Атлетика. Если он успешен, то она сможет встать немедленно, но ее инициатива будет снижена на 2 в следующем ходу. Если же бросок неудачен, то цель потратит следующий ход на то, чтобы встать на ноги, если она этого захочет. Если же бросок провален, то персонаж падает очень неудачно и автоматически получает один уровень ударных повреждений.

Такие маневры, как повалить и подножка предназначены именно для того, чтобы сбить оппонента с ног. Любая достаточно мощная атака так же может сбить цель с ног. Подобные случаи лучше оставить на усмотрение Рассказчика, и принять лишь для кинематографмчного эффекта или если того требует история.

Кол в сердце: Вампира действительно можно обездвижить, если ему всадить классический деревянный кол в сердце. Правда, легенда ошибается в одном: Сородич, который получит деревянный кол в сердце будет не уничтожен, а всего лишь парализован, пока кол не достанут.

Для того, чтобы всадить кол вампиру, нападающий должен прицелится ему в сердце (сложность 9). Если атака удалась и нанесла по крайне мере три уровня повреждений, то цель обездвижена. Жертва остается в сознании (и может применять Дисциплину Прорицание), но не может двигаться или тратить пункты крови.

Здоровье

Как уж упоминалось в Главе Третьей, ваш персонаж обладает Чертой Здоровье, которая состоит из семь уровней. Хоть вампиры и бессмертны и уже не могут умереть естественной смертью, но

Маневры в ближнем бою

Маневр	Черты	Точность	Сложность	Урон
Укус	Ловкость+Драка	1	Обычная	Сила+1 (Н)
Блок	Ловкость+Драка	Особая	Обычная	(У)
Удар когтями	Ловкость+Драка	Обычная	Обычная	Сила+1 (Н)
Борьба	Сила+Драка	Обычная	Обычная	Сила (Д)
Обезоруживание	Ловкость+Ближний бой	Обычная	1	Особый
Уклонение	Ловкость+Уклонение	Особая	Обычная	(У)
Захват	Сила+Драка	Обычная	Обычная	(Д)
Удар ногой	Ловкость+Драка	Обычная	1	Сила+1
Парирование	Ловкость+Ближний бой	Особая	Обычная	(У)
Удар кулаком	Ловкость+Драка	Обычная	Обычная	Сила
Подножка	Ловкость+Драка/ Ближний бой	Обычная	1	Сила (С)
Повалить	Сила+Драка	Обычная	1	Сила+1 (С)
Удар оружием	Ловкость+Ближний бой	Обычная	Обычная	Оружие

(Н): Маневр наносит непоглощаемые повреждения
(Д): Маневр длиться, пока персонаж набирает успехи
(С): Маневр сбивает с ног
(У): Маневр уменьшает количество успехов у атакующего

Маневры в бою на дистанции

Маневр	Черты	Точность	Сложность	Урон
Автоматический огонь	Ловкость+Огнестрельное оружие	10	2	Оружие
Несколько выстрелов	Ловкость+Огнестрельное оружие	Особая	Обычная	Оружие
Атака по площади	Ловкость+Огнестрельное оружие	10	2	Оружие
Очередь	Ловкость+Огнестрельное оружие	2	1	Оружие
Два оружия	Ловкость+Огнестрельное оружие	Особая	+1/неосновная рука	Оружие

Таблица дистанционного оружия

Вид	Пример	Урон	Расстояние	Скорострельность	Магазин	Размер
Легкий револьвер	SWM640 (. 38)	4	12	3	6	КА
Тяжелый револьвер	Кольт Анаконда (.44 Магнум)	6	35	2	6	К
Легкий пистолет	Глок17 (9мм)	4	20	4	17+1	КА
Тяжелый пистолет	SigP220(.45ACP)	5	30	3	7+1	К
Винтовка	Ремингтон М-700 (30.06)	8	200	1	5+1	Н
Маленький пистолет-пулемет*	Инграм Мак-10 (9мм)	4	25	3	30+1	К
Большой пистолет-пулемет*	Узи (9мм)	4	50	3	32+1	П
Штурмовая винтовка*	Штейр-Ауг (5.56 мм)	7	150	3	32+1	Н
Дробовик	Итака М-37 (12 калибр)	8	20	1	5+1	П
Полуавтоматический дробовик	Фичаи-Лаул 12 (12калибр)	8	20	3	8+1	П
Арбалет		5	20	1	1	П

Урон: Определяет запас кубиков на повреждения. Против смертных огнестрельное оружие наносит летальные повреждения. Против вампиров оно наносит ударные повреждения, если только пуля не попала в голову (см. «Прицеливание»). В этом случае оно наносит летальные повреждения.

Расстояние: Расстояние в ярдах. Оружие может выстрелить вдвое дальше этого расстояния, но сложность атак возрастет до 8.

Скорострельность: Максимальное количество выстрелов, которое можно сделать из оружие за ход. К автоматической стрельбе и атаке по площади это не относится.

Магазин: Количество патронов в оружии. +1 означает, что один патрон можно поместить в ствол.

Размер: КА – можно носить в кармане, К – можно спрятать под курткой, П – можно спрятать под плащом, Н – вообще нельзя спрятать.

* При помощи этого оружия можно проводить такие маневры как очередь, автоматический огонь и атака по площади.

** Арбалет подходит для тех персонажей, которые хотят парализовывать оппонентов. Требуется пять ходов, чтобы перезарядить арбалет. Он наносит Сородичам ударные повреждения, если только стрела не попадет в голову или сердце. Наносит летальные повреждения смертным.

Таблица брони

Класс	Показатель брони	Штраф
Первый (толстая одежда)	1	0
Второй (бронежилет)	2	1
Третий (кевларовый жилет)	3	1
Четвертый (армейский бронежилет)	4	2
Пятый (бронекостюм)	5	3

Таблица оружия ближнего боя

Оружие	Урон	Размер
Брусок+	Сила+1	КА
Дубинка+	Сила+2	П
Нож	Сила+1	К
Меч	Сила+2	П
Топор	Сила+3	Н
Кол*	Сила+1	П

+ Тупой предмет. Наносит ударные повреждения, если только удар не наносится в голову (см. «Прицеливание»). В этом случае он наносит летальные повреждения.

* Может парализовать вампира, если попадет в сердце. Атакующий должен попасть в сердце (сложность 9) и нанести три уровня повреждений.

достаточное количество ранений может вывести их из строя, погрузить на долгое время в состояние спячки или же даже убить еще раз (на этот раз окончательно).

Таблица Здоровья

Таблица здоровья на листе персонажа помогает точно определить текущее физическое состояние вашего персонажа. В ней так же приведены штрафы для запаса кубиков для всех уровней повреждений. Чем больше получает повреждений ваш персонаж, тем меньше у него остается здоровья, и это происходит до тех пор, пока он не будет обездвижен или убит.

Каждый персонаж имеет семь уровней здоровья — от Синяки до Обездвижен. Так же персонаж может быть полностью здоров, мертв или находится в торпоре (в этих случаях в таблице здоровья ничего не отмечается). Если нападающий при броске на повреждения выбрасывает успех, то ваш персонаж теряет один уровень здоровья. Это будет отмечено в таблице здоровья в соответствующей графе, в зависимости от вида урона (см. «Применение урона» ниже).

Число, стоящее слева от отмеченной клеточки, показывает величину текущего штрафа для запаса кубиков. Чем больше повреждений получает ваш персонаж, тем сложнее ему становится выполнять даже простейшие действия. Штраф отнимается от вашего запаса кубиков для любого действия (кроме рефлекторных, например поглощение).

Штраф так же показываю ограничение в передвижении персонажа. Для удобства мы приводим таблицу из Главы Третьей еще раз.

Уровень здоровья	Штрафы на броски	Штрафы на движение
Синяки		Персонаж лишь получил синяки и не получает штрафов к урону.
Легко ранен	-1	Персонаж ранен поверхностно и не получает штрафов к движению.
Ранен	-1	Персонаж получил небольшие ранения и его движение замедляется (он может бежать лишь с половиной своей обычной скорости).
Тяжело ранен	-2	Персонаж получил ощутимый урон и не может бегать (однако он все еще может ходить). На этом уровне персонаж не может сперва двигаться, а затем атаковать – он всегда теряет кубиков, если двигается и атакует в один ход.
Травмирован	-2	Персонаж ранен достаточно тяжело и может лишь ковылять (по три ярда за ход).
Искалечен	-5	Персонаж катастрофически ранен и может лишь ползти (один ярд за ход).
Обездвижен		Персонаж не может двигаться и находится практически без сознания. Обездвиженные вампиры, у которых не осталось крови в организме, впадают в торпор.
Торпор		Персонаж впадает в состояние, близкое к смерти. Он не может делать ничего, даже тратить пункты крови, пока не пройдет определенный период времени
Окончательная Смерть		Персонаж умирает снова, на этот раз окончательно

Обездвижен: Эта стадия предшествует торпору и отличается от бессознательного состояния тем, что ваш персонаж сильно ослабевает из–за психологических травм и боли. Он падает на землю и не может делать ничего, кроме как тратить пункты крови, чтобы исцелять повреждения. Дальнейшие повреждения ввергнут обездвиженного вампира в торпор или же, если они были непоглощаемыми, приведут к его Окончательной Смерти.

Торпор: Торпор — это состояние сна, близкого к смерти, характерное для нежити, особенно для древних вампиров. В торпор можно впасть добровольно (некоторые вампиры, уставшие от текущей эпохи погружаются в торпор в надежде проснутся в более благоприятное время) или же недобровольно (из–за ран или потери крови). Впав в торпор вампир будет находиться в состоянии спячки определенное время, в зависимости от своей Человечности.

Как упоминалось ранее, когда у персонажа не останется пунктов крови он начнет терять уровни здоровья каждый раз, когда по правилам нужно будет тратить кровь. Когда уровень Здоровья таким образом опускается ниже состояния Обездвижен, персонаж впадает в торпор. Он будет оставаться в таком состоянии пока кто–либо не напоит его хотя бы пунктом крови. Если это случилось, то персонаж может проснуться вне зависимости от его Человечности. Этот способ сработает только в том случае, если вампир впал в торпор в результате потери крови.

Вампиры, которые впали в торпор из–за ран должны спать в течение некоторого периода, в зависимости от их Человечности:

Человечность	Продолжительность торпора
10	Один день
9	Три дня
8	Неделя
7	Две недели
6	Месяц
5	Год
4	Десять лет
3	Пятьдесят лет
2	Век
1	Пять веков
0	Тысячелетие+

По прохождении этого времени, персонаж может истратить один пункт крови, чтобы сделать бросок на пробуждение. Если же крови в теле вампира нет, то он не сможет проснуться до тех пор, пока не получит кровь от кого то другого; если бросок не пробуждение неудачен, то игрок может истратить еще один пункт крови и повторить попытку на следующую ночь. Если вампир проснется, то его здоровье будет в состоянии Искалечен и он должен будет истратить еще пункты крови или немедленно поохотится.

Персонаж может впасть в торпор добровольно. Это состояние похоже на обычный дневной сон, только он более глубокий и в него не так–то легко погрузится. Вампир, впавший в добровольный торпор может пробудится после половины срока, указанного для недобровольного торпора, однако ему так же нужно будет сделать бросок на пробуждение. Вампир в торпоре может игнорировать жажду крови, так как он находится в своеобразной зимней спячке.

Смертные не могут впасть в торпор: если их здоровье опускается ниже, чем Обездвижен, то они просто умирают.

Окончательная смерть: Если вампир находится в состоянии Обездвижен или же в торпоре и получает еще один уровень непоглощаемых повреждений, то он умирает, на этот раз окончательно. Персонаж, который встретил свою Окончательную Смерть, выбывает из игры и его игрок должен создать себе нового персонажа, если он хочет играть дальше.

Обездвиженный или находящийся в торпоре вампир так же может быть уничтожен сильными ударными или летальными повреждениями (обезглавлен, на него может упасть 10 тонный камень, разрезан циркулярной пилой, уничтожен сильным взрывом, сокрушен давлением на глубине океана и т. д.). Обычно такой урон должен быть достаточно сильным, чтобы уничтожить или расчленить останки без возможности восстановления.

Применение повреждений

В игре Вампир существует три вида повреждений. Ударные повреждения охватывают все виды временных ранений — повреждения от ударов руками, дубинками и другие тупые травмы. Для вампиров, и только для них, огнестрельное оружие так же наносит ударные повреждения, если только пуля не попала в голову (сложность 8) — тогда они считаются летальными. Хотя вампиры и страдают от ударных повреждений, но считают их скорее неприятными, нежели опасными. Летальные повреждениями причиняют тяжелые и смертельные раны. Смертные очень быстро умирают от летальных ран, и даже вампиры могут быть травмированы множеством летальных повреждений. Наконец непоглощаемые повреждения включают в себя то, чего боятся даже сами вампиры — огонь, солнечный свет, а так же клыки и когти себе подобных.

Все повреждения являются кумулятивными, и они описывают общее состояние здоровья вашего персонажа на данный момент. Специфика каждого из видов повреждений описана ниже.

Ударные и летательные повреждения различаются по своим эффектам, но для вампиров они являются обычными повреждениями. Обычные повреждения отмечаются в графе здоровья знач-

Опциональное правило: Статисты

Для того, чтобы сделать крупные схватки более кинематографичными и чтобы их было легче отображать, Рассказчик может применять персонажей-статистов, у которых всего лишь 4 Уровня Здоровья. (Легко ранен -1, Изувечен -3, Обездвижен и Мертв). Статисты - это безымянные противники (обычно смертные или гули), с которыми игроки время от времени вступаю в конфликт, и которые не являются ключевыми персонажами Рассказчика. Они обычно являются всего лишь отвлекающим маневром, и их обычно контролируют более важные враги, которым и противостоят ваши персонажи. Статисты являются лишь инструментом для развития сюжета и они не должны разрушать ход истории. Как только они получили несколько ударов, они отступают, сдаются или умирают для того, чтобы могло начаться настоящее действие.

ком «/» в соответствующей графе. Непоглощаемые повреждения отмечаются с помощью значка «Х». Непоглощаемые повреждения всегда обозначаются над обычными повреждениями (будь они ударные или летальные). Например, если вы сперва отметили один уровень обычных повреждений в графе Синяки, а затем получили один уровень непоглощаемых повреждений, то обычные повреждения «перескакивают» на одну графу вниз и напротив графы Легко ранен ставится «/». Один уровень непоглощаемых будет отображен тем, что вы поставите еще одну черточку и значок превратится в «Х». Обычные повреждения, полученные после непоглощаемых будут просто отмечены в следующей свободной графе. Обычные повреждения являются не являются настолько серьезными, как непоглощаемые, поэтому они всегда отмечаются последними и излечиваются первыми.

Пример: Вероника Эбби—Рот, пойманная охотником в ловушку в святилище, уже получила один уровень ударных (обычных) повреждений, когда инквизитор ударил ее кулаком. (В таблице здоровья Вероника напротив графы Синяки будет поставлен значок «/»). Другой охотник атаковал Веронику при помощи пропановой горелки и нанес три уровня непоглощаемых повреждений. В ее таблице здоровья графы Синяки, Легко ранен и Ранен будут отмечены значком «Х», а графа «Ранен» будет отмечена значком «/» (повреждения от удара были смещены вниз по таблице). Из–за всех этих повреждений Вероника получает -2 к своему запасу кубиков для всех действий. Находясь на грани безумия, Вероника удается прорваться через инквизиторов и вырваться из древнего собора.

Ударные повреждения

Ударные повреждения включают в себя все те повреждения, которые обычно не убивают мгновенно и от которых легко оправится. Почти все виды рукопашного боя — удары кулаками, захваты, удары ногами и т. д. наносят ударные повреждения. Ударные повреждения обычно слабее чем летальные, и излечиваются быстрее.

Такие повреждения не оказывают сильного воздействия на вампиров — удар в живот мало что значит для нежити. Однако множеств подобных травм могут ввергнуть вампира в торпор.

Смертные могут поглощать ударные повреждения при помощи своей Выносливости, вампиры так же могут поглощать ударные повреждения при помощи Выносливости (и Стойкости, если у них есть эта Дисциплина). Любые ударные повреждения, оставшиеся после броска на поглощения, для вампира уменьшаются вдвое (округление вниз) — тела Сородичей напоминают трупы и их не так легко повредить, как тела смертных.

Пример: Вероника была загнана в угол своим врагом, вампиром Шабаша Кинсаидом (у нее явно неудачная ночка). Кинсаид наносит удар по ней. Он попадает, и его игрок подсчитывает повреждения. У Кинсаида Сила 4 и Могущество 2. Его бросок на повреждения весьма хорош: 8, 6, 7, 9 плюс два автоматических успеха из–за Дисциплины Могущество — итого целых 6 уровней повреждений. Вероника пытается хоть поглотить их при помощи Выносливости 2 (со стандартной сложностью 6). Ее Лизы выбрасывает 3 и 8 — один успех. Кинсаид наносит пять уровней ударных повреждений, но так как Лиза является вампиром, то эти повреждения уменьшаются вдвое и округляются вниз. В итоге она получает лишь два уровня повреждений.

В отчаянии Вероника бьет в ответ и попадает по члену Шабаша. У нее Сила 1, поэтому она бросает лишь один кубик. К счастью она выбрасывает 9 и причиняет один уровень повреждений, а Кинсаид проваливает свой бросок на поглощение (Выносливость 4 и Стойкость 1 позволяют ему бросить пять кубиков — 4, 5, 1, 9, 3). Однако так как это ударные повреждения, то они уменьшаются вдвое и округляются до нуля! Удар Вероники неопасен для Кинсаида, и он лишь сеется над ее тщетными попытками ранить его.

Если ваш персонаж из–за полученных ударных (или летальных) повреждений находиться впадает в состоянии Обездвижен, и получает еще один уровень ударных (или летальных) повреждений, то он впадет в торпор. Если ваш персонаж впадет в торпор из–за ударных повреждений и затем получит еще один уровень непоглощаемых повреждений, то он встретит свою Окончательную Смерть.

Летальные повреждения

Летальные повреждения являются именно летальными, по крайней мере для смертных. Даже вампиры считаются с тем, кто владеет мечом — вампир, которого изрубили в куски или же обе-

зглавили умрет Окончательной Смертью, хотя и не так быстро как обычный смертный. Ножи, пули, мечи и т. д. наносят летальные повреждения. По решению Рассказчика тупые удары, нанесенные по жизненно важным органам (сложность 8 или 9) могут наносит летальные повреждения, особенно если дело касается смертных.

Летальные повреждения наносят немедленные и тяжелые ранения. Смертными требуется много времени, чтобы оправиться от летальных повреждений и как правило требуется медицинский уход, чтобы у них была хоть какая–то надежа на выздоровление. Для сытого вампира ножевые ранения и выстрелы из дробовика просто… неприятны.

Смертные вообще не могут поглощать летальные повреждения — они сразу же заносятся в таблицу здоровья. Сородичи могут поглощать летальные повреждения как обычно при помощи Выносливости (и Стойкости, если она у них есть). Летальные повреждения, которые остались после поглощения, просто переносятся в таблицу здоровья персонажа. Что же касается их исцеления, то летальные повреждения рассматриваются как обычные, поэтому вампиры легко исцелить их, расходуя пункты крови.

Когда здоровье вашего персонажа опустится до состояния Обездвижен и он получит еще один уровень летальных повреждений, то он впадет в торпор. Если ваш персонаж впал в состояние Обездвижен из–за летальных повреждений, а затем получил еще один уровень непоглощаемых повреждений, то он встретит свою Окончательную Смерть.

Непоглощаемые повреждения

Некоторые атаки могут оказаться крайне опасными даже для вампиров. Огонь и солнечные лучи наносят ужасные раны вампирам, то же касается и клыков и когтей других вампиров (а так же атак оборотней и других сверхъестественных существ).

Как уже было сказано, каждый уровень непоглощаемых повреждений отмечается значком «Х» в таблице здоровья. Непоглощаемые повреждения можно поглотить только с помощью Дисциплины Стойкость. Поэтому до того, чтобы излечить не поглощаемые повреждения необходимо гораздо больше времени. Один уровень непоглощаемых повреждений можно излечить за один день полного отдыха, истратив при этом 5 пунктов крови (в конце дня вампир может излечить еще один уровень непоглощаемых повреждений, истратив еще 5 пунктов крови и 1 пункт Силы Воли). Но что хуже всего то, что если вампир теряет свой последний уровень здоровья из–за непоглощаемых повреждений, то он встречает свою Окончательную Смерть — его бессмертное существование оканчивается, и он отправляется туда, что ожидает его после смерти.

Смертные могут игнорировать солнечный свет, но они так же получают повреждения от огня, клыков и когтей. Если смертный получает подобные непоглощаемые повреждения (например от огня), то они просто считаются для него летальными.

Время исцеления смертных

С помощью силы своей Крови вампиры могут исцелить многие повреждения немедленно, однако смертные лишены подобного счастья. Нижеприведенные системы помогут Рассказчику отображать эффекты от повреждений для смертных врагов, друзей и жертв вампиров.

Как и у вампиров, у смертных есть 7 уровней здоровья и аналогичные штрафы на броски после ранений. Но в отличие от вампиров смертные могут излечить свои раны лишь со временем, при помощи отдыха и медицинского ухода. Кроме того, для смертных не существует состояния торпор: повреждения, наносимые после состоянии Обездвижен просто убивают их. Смертные могут поглощать ударные повреждения, но не могут поглощать летальные и непоглощаемые повреждения (однако смертные не получают повреждений от солнечного света).

Каждый уровень повреждений (ударных или летальных) у смертных должен лечиться отдельно. Если смертный получил достаточно ударных повреждений и находится в состоянии «Обездвижен», то он ему придется провести 12 часов в коматозном состоянии перед тем, прежде чем он излечится до состояния Искалечен. Излечение этого уровня здоровья занимает 6 часов и т. д.

Исцеление ударных повреждений

Ударные повреждения до уровня Тяжело ранен могут быть излечены без медицинской помощи: эти раны лечатся сами по себе, без надлежащего лечения. Повреждения последующих уровней могут иметь более серьезные последствия. После сотрясения у смертного может ухудшиться слух или зрение, он может испытывать ужасные боли или же какой–либо другой дискомфорт. Этих последствий можно излечить, если смертный получит надлежащий медицинский уход.

Уровни здоровья	Время восстановления
От Синяки до Тяжело ранен	Один час
Травмирован	Три часа
Искалечен	Шесть часов
Обездвижен	Двенадцать часов

Если смертный получает достаточно повреждений, чтобы впасть в состояние Обездвижен, то он теряет сознание, но не переходит в состояние ниже Обездвижен… пока. Все дальнейшие тупые повреждения обозначаются дополнительным штрихом (значком «Х») уже в заполненных клеточках начиная с Синяков и становятся летальными, и их время исцеления становится таким же, как и у летальных. Таким образом смертного можно медленно избить до смерти.

Исцеление летальных повреждений

Любой вид летальных повреждений может привести к смерти, поэтому они и называются летальными. Необработанные летальные раны могут продолжать кровоточить до тех пор, пока смертный не умрет от потери крови. Так же опасность представляет заражения, отмирание тканей и переломы конечностей.

Любые летальные повреждения от уровня Легко ранен требуют медицинского ухода во избежание ухудшения состояния. Летальные повреждения, которые не были обработаны, ухудшаются на один уровень здоровья в день. Если смертный находится в состоянии Обездвижен из–за летальных повреждений, то он в одном шаге от смерти. Если он получит еще один уровень повреждений (ударных или летальных), то он умрет.

Если смертный находится на уровне Тяжело ранен или выше, то он может исцелится, отдохнув нижеуказанное время. Однако если смертный достиг уровня Искалечен или Обездвижен, восстановление не будет возможно, пока ему не будет оказана медицинская помощь. Смертный, достигший уровня Обездвижен находится в коматозном состоянии худшем случае или в бреду в лучшем случае и все равно может умереть.

Уровень здоровья	Время восстановления
Синяки	Один день
Легко ранен	Три дня
Ранен	Одна неделя
Тяжело ранен	Один месяц
Травмирован	Два месяца
Искалечен	Три месяца
Обездвижен	Пять месяцев

Состояния существования

Мир Тьмы — враждебное место. В нем полно опасностей, которые иногда могут нанести не меньше ущерба, чем схватка. Самый страшный враг вампиров, Зверь, скрывается у них внутри. Страдает ли вампир от приступа безумия или медленно скатывается в полную чудовищность, Зверь всегда готов полакомиться душами Проклятых.

Нижеприведенные системы демонстрируют различный ущерб, который может получить персонаж, будь он физический, умственный или эмоциональный. Так же здесь будут описаны несколько редких случаев, которые дают Проклятым надежду возвысится над своим состоянием.

Узы крови

Одной из самых чудесных и ужасных особенностей витэ Сородичей является возможность превратить в раба практически любое существо, которое отведает его трижды. Каждый глоток у одного и того же Сородича дает ему большую эмоциональную власть над выпившим. Если кто–то выпьет витэ одного Сородича трижды, в три разные ночи, он станет жертвой состояния, известного как узы крови. То, кто наложил узы крови зовется регнантом, а тот, на кого наложили — рабом.

Проще говоря, узы крови — это одно из самых сильных эмоциональных состояний, которые известны. Жертва, находящаяся под властью уз крови полностью преданна своему регнанту и сделает для него практически все. Даже самые могучие способности Доминирования не смогут превзойти чувства раба к своему регнанту — лишь истинная любовь может выстоять против уз, и то это не гарантировано.

В большинстве случаев узы крови применяют для подчинения смертных, однако Сородичи так же могут применять их и друг на друге. Сила уз крови настолько велика, что даже могущественный старейшина может быть посажан на узы неопытным неонатом; таким образом, кровь птенца 13 поколения в этом случае настолько же могущественна, как и кровь самого Каина (предположительно). Узы крови являются одним из основных способов осуществления стратегий на Джихаде: говорят, что некоторые Древние тайно держат дюжины влиятельных Сородичей в подобном рабстве.

—Первый глоток: Выпивший начинает испытывать непостоянные, но сильные чувства к вампиру. Он может начать мечтать о нем или «случайно» появляется в тех местах, где тот обычно показывается. Никакие механические эффекты не проявляются на этой стадии, но она должна отыгрываться. Все дети испытывают подобную привязанность к своим сирам, так как они уже выпили один глоток при своем Становлении: они могут любить или ненавидеть своих «родителей», но редко остаются равнодушными к ним.

—Второй глоток: Чувства выпившего становятся достаточно сильными, чтобы можно было влиять на его настроение. На этой стадии выпивший еще не является рабом вампир, однако тот уже становится важной фигурой в его жизни. Он может делать то, что захочет, но должен будет сделать бросок на Силу Воли чтобы совершить действие, которое нанесет непосредственный вред вампиру. Влияние вампира на него велико и он может легко управлять им или переубеждать его (Социальные броски против раба получают -1 к сложности).

—Третий глоток: Настоящие узы крови. На этом уровне выпивший полностью привязан к вампиру, в большей или меньшей степени. Разумеется, мы не можем свести все превратности любви к простой системе вроде «да/нет». Он становится наиболее важной персоной в его жизни: любовники, родственники и даже дети становятся вторичными по сравнению с этой всепоглощающей страстью.

На этом уровне регнант может применять Доминирование на рабе даже не глядя ему в глаза. Достаточно лишь голоса регнанта. К тому же если раб по каким–либо причинам захочет сопротивляться Доминированию, то сложность этого сопротивления возрастает на 2. Разумеется, регнант с более низким поколением не сможет применять Доминирование на раба с более низким поколением.

Узы крови — это настоящая любовь, даже не смотря на то, что она является ее искаженной и извращенной версией. Некоторые рабы, в особенности люди с Натурой Конформист (или другой зависимой) или Силой Воли 5 и ниже исполнят все, что угодно, включая самоубийство и убийство, ради своих; у других персонажей могут быть принципы, которые они никогда не нарушат.

Узы крови становятся практически полностью нерушимы после того, как они были полностью созданы. Будучи скован узами, раб привержен регнанту и лишь ему одному. Он не может быть скован еще одними узами, пока первые узы не исчезнут «естественным» образом. На вампира могут быть наложены слабые узы (один–два глотка) несколькими субъектами: многие Сородичи наслаждаются ими, так как они создают искусственную страсть в их мертвых сердцах. Однако после образование полных уз все более слабые чувства исчезают. Вампиры–любовники иногда связывают друг друга узами крови — это ближайший аналог настоящей любви, который может почувствовать вампир. Однако даже это чувство через столетия может превратиться в отвращение или ненависть, и в любом случае лишь немногие Сородичи соглашаются наложить узы друг на друга. Узы крови являются огромной силой, однако они наиболее сильны если поддерживаются постоянными глотками. Постоянное кормление поддерживает узы крови, в то время как лишение раба витэ начинает постепенно ослаблять их. Как и при любых других отношениях, учтивость и обращение так же играют здесь свою роль. Раб, к которому хорошо относятся и которого постоянно подкармливают может впасть в еще большую любовь, а раб, которого постоянно унижают может почувствовать негодование и гнев и превозмочь узы.

Вампир может временно противостоять узам крови, хотя это и довольно сложно. Для этого игрок должен сделать бросок на Силу Воли (сложность обычно равна 8, однако она может варьироваться в зависимости от отношения регнанта и Натуры раба) и набрать количество успехов, равное количеству глотков, отпитых у регнанта. После этого он должен истратить один пункт Силы Воли. После этого узы будут отменены на определенный промежуток времени время: от одной сцены (если раб просто хочет плести интриги против своего регнанта, передать конфиденциальную информацию врагу и т. д.) до одного хода (если раб хочет атаковать своего регнанта физически). Раб может и дальше тратить пункты Силы Воли, чтобы увеличить продолжительность своей «свободы», но как только он закончит делать это, узы восстановятся с полной силой.

Узы крови можно разорвать, но это значит не только то, что раб должен избегать своего регнанта в течение длительного времени, но так же должен истратить большое количество Силы Воли, чтобы избавиться от этой «зависимости». В общем это правило выглядит так: раб который не видел своего регнанта и не питался из него в течение (12 — Сила Воли) месяцев обнаруживает, что его узы уменьшились на один уровень (т. е. полностью подверженный узам крови раб с Силой Воли 5 уменьшит свое узы до второго уровня, если не будет контактировать со своим регнантом в течение семи месяцев). Если таким образом узы опустятся до нуля (обычно это требует немалых затрат Силы Воли со стороны раба, так как он должен сопротивляться грызущему чувству найти своего хозяина), то узы считаются полностью уничтоженными.

Время исцеления смертных

С помощью силы своей Крови вампиры могут исцелить многие повреждения немедленно, однако смертные лишены подобного счастья. Нижеприведенные системы помогут Рассказчику отображать эффекты от повреждений для смертных врагов, друзей и жертв вампиров.

Как и у вампиров, у смертных есть 7 уровней здоровья и аналогичные штрафы на броски после ранений. Но в отличие от вампиров смертные могут излечить свои раны лишь со временем, при помощи отдыха и медицинского ухода. Кроме того, для смертных не существует состояния торпор: повреждения, наносимые после состоянии Обездвижен просто убивают их. Смертные могут поглощать ударные повреждения, но не могут поглощать летальные и непоглощаемые повреждения (однако смертные не получают повреждений от солнечного света).

Каждый уровень повреждений (ударных или летальных) у смертных должен лечиться отдельно. Если смертный получил достаточно ударных повреждений и находится в состоянии «Обездвижен», то он ему придется провести 12 часов в коматозном состоянии перед тем, прежде чем он излечится до состояния Искалечен. Излечение этого уровня здоровья занимает 6 часов и т.д.

Исцеление ударных повреждений

Ударные повреждения до уровня Тяжело ранен могут быть излечены без медицинской помощи: эти раны лечатся сами по себе, без надлежащего лечения. Повреждения последующих уровней могут иметь более серьезные последствия. После сотрясения у смертного может ухудшиться слух или зрение, он может испытывать ужасные боли или же какой-либо другой дискомфорт. Этих последствий можно излечить, если смертный получит надлежащий медицинский уход.

Уровни здоровья	Время восстановления
От Синяки до Тяжело ранен	Один час
Травмирован	Три часа
Искалечен	Шесть часов
Обездвижен	Двенадцать часов

Если смертный получает достаточно повреждений, чтобы впасть в состояние Обездвижен, то он теряет сознание, но не переходит в состояние ниже Обездвижен... пока. Все дальнейшие тупые повреждения обозначаются дополнительным штрихом (значком «Х») уже в заполненных клеточках начиная с Синяков и становятся летальными, и их время исцеления становится таким же, как и у летальных. Таким образом смертного можно медленно избить до смерти.

Исцеление летальных повреждений

Любой вид летальных повреждений может привести к смерти, поэтому они и называются летальными. Необработанные летальные раны могут продолжать кровоточить до тех пор, пока смертный не умрет от потери крови. Так же опасность представляет заражения, отмирание тканей и переломы конечностей.

Любые летальные повреждения от уровня Легко ранен требуют медицинского ухода во избежание ухудшения состояния. Летальные повреждения, которые не были обработаны, ухудшаются на один уровень здоровья в день. Если смертный находится в состоянии Обездвижен из-за летальных повреждений, то он в одном шаге от смерти. Если он получит еще один уровень повреждений (ударных или летальных), то он умрет.

Если смертный находится на уровне Тяжело ранен или выше, то он может исцелится, отдохнув нижеуказанное время. Однако если смертный достиг уровня Искалечен или Обездвижен, восстановление не будет возможно, пока ему не будет оказана медицинская помощь. Смертный, достигший уровня Обездвижен находится в коматозном состоянии худшем случае или в бреду в лучшем случае и все равно может умереть.

Уровень здоровья	Время восстановления
Синяки	Один день
Легко ранен	Три дня
Ранен	Одна неделя
Тяжело ранен	Один месяц
Травмирован	Два месяца
Искалечен	Три месяца
Обездвижен	Пять месяцев

Менее надежный способ разбить узы — это убить регнанта. Этот способ крайне опасен по многим причинам и не гарантирует того, что все пройдет гладко. Те, кто освободился таким образом, утверждают, что узы разбиваются как стекло в момент Окончательной Смерти регнанта. Натура раба может играть важную роль в полном прекращении контроля, однако подобные последствия лучше оставить на усмотрение Рассказчика.

Дегенерация

Давайте признаем: не смотря на все попытки, рано или поздно в своей не–жизни вампир поступиться своими моральными принципами. Добровольно или нет (довольно тяжело следовать этике в приступе безумия), но вампир иногда совершает зверства и рискует потерять свою Человечность. Если персонаж сожалеет о своих действиях, то его Человечность остается нетронутой. Однако если он совершает неправильно действие и бессердечно воспринимает это, то его Человечность начинает убывать.

Одна из важнейших тем в игре Вампир: Маскарад (Vampire: The Masquerade) — это борьба Сородичей за сохранение своей души и их попытки противостоять хватке Зверю. Поэтому крайне важно использовать мораль и Человечность в последовательной и драматичной манере. Если Рассказчик буквально спускает игрокам с рук убийства, то его история пострадает, и из нее исчезнет вся трагедия существования вампиров. Однако если Рассказчик будет слишком строго следовать правилам Человечности, то все персонажи превратятся в кровожадных маньяков уже после первой сессии. Правильно использовать Человечность довольно сложно, однако в этом должна помочь система дегенерации.

Эта система довольна проста: когда персонаж совершает действие, которое по мнению Рассказчика находится под вопросом с моральной точки зрения, персонаж может подвергнуться дегенерации — постоянной потери Человечности. Если дегенерация возможна, то игрок персонажа, который совершил это действие, должен совершить бросок на Сознательности. Сложность равна 8 — достойные порицания поступки тяжело оправдать, однако Рассказчик может изменить сложность. При этом броске нельзя применять тратить Силу Воли, чтобы получить автоматический успех — даже самый большой эгоизм в мире не защитит персонажа от вины.

Если при этом броске игрок выбросит хотя бы один успех, то его персонаж не теряет Человечность — он почувствовал достаточно раскаянья или же сумел как–то оправдать свой поступок. Если бросок был неудачен, то персонаж теряет один пункт Человечности. Если же бросок был провален, то персонаж теряет по пункту Человечности и Сознательности и приобретает психоз (в зависимости от решения Рассказчика и ситуации). Как видно отсюда, мораль — это не то, к чему Сородич может легко относиться. Не забывайте о том, что персонаж с Человечностью 0 больше не может являться персонажем игрока. (Честно сказать, персонажи с низкой Человечностью так же не слишком подходят для игры, но могут служить трагическими примерами в сравнении со своими более человечными товарищами).

На краю

Рассказчик всегда обязан предупреждать игрока перед тем, как тот совершит действие, которое может привести к деградации. Игроки должны понимать, к каким последствиям могут привести их поступки и должны иметь возможность сами принять решение. Игрок, находящийся в состоянии безумия тоже должен быть предупрежден перед тем, как его персонаж совершит что–то ужасное, однако в этом случае игрок может лишь наблюдать, как его персонаж отбрасывает все свои моральные принципы под влиянием Зверя. (Помните, что игрок может истратить один пункт Силы Воли, чтобы сопротивляться безумию в течение одного хода). Игроки не должны думать, что все может сойти им с рук. Донести до игроков, что бросок может стать необходим, если злобные персонажи будут постоянно совершать эгоистичные действия. Кроме того, уступайте при первой же жалобе. Если вы предупредили, что бросок неизбежен, до сделайте это, или же вы рискуете разрушить полезность механики.

Как использовать Иерархию Грехов

На первый взгляд проверки на деградацию кажутся произвольными или плохо определимыми. В некоторой степени это так, однако это было сделано умышленно. Броски на дегенерацию не столько случайны, сколько субъективны. Рассказчик имеет карт–бланш на то, чтобы следить за моралью персонажей в его хронике. Это налагает на него огромную ответственность, но так же добавляет трагедии и страха, по мере того как персонажи становятся кровожадными чудовищами, хотя и отчаянно сопротивляются этому. Внимание Рассказчикам — игроки не должны чувствовать, что вы намеренно уменьшаете Человечность их персонажей. Используйте проверки на дегенерацию твердо, но умеренно, чтобы трагедия не превратилась просто в серию неудачных бросков. Так эта система сильно связанна с самим Рассказчиком, его собственная мораль обычно отражает то, как он интерпретирует правила. Это приветствуется, так как может показать то, что игра Вампир может продемонстрировать при помощи аллегорий.

Для того чтобы определится с порядком в проверках на деградацию, проконсультируйтесь с нижеприведенной Иерархией Грехов. (Примечание: Другие Пути так используют свои Иерархии Грехов, однако у них свои понятия о «грехе». См. Приложение для ознакомления с другими Путями и их этическими правилами). Когда персонаж совершает сомнительное действие, вы можете посмотреть, как это действие связано с Иерархией. Если действие находится на уровне Человечности персонажа или ниже его, необходим бросок — чем ниже становится Человечность персонажа, тем более бессердечным он становится и тем меньше его начинают беспокоить пустяковые проступки. Понятие «нарушения» может широко варьироваться, в зависимости от решения Рассказчика. Нарушением может быть любое сомнительное действие, и находящаяся ниже таблица приведена для того, чтобы буквально каждое действие не вызывало изменение Человечности. Нарушением может стать убийство, нанесение ран или изнасилование (а чем по–вашему является отъем крови силой) или любое другое действие, которое Рассказчик посчитает неправильным.

Иерархия грехов: Человечность

Значение	Грех
10	Эгоистичные мысли
9	Небольшие эгоистичные попытки
8	Нанесения вреда другим (случайного или ему подобного)
7	Воровство
6	Случайное насилие (выпить сосуд досуха из-за голода)
5	Намеренная порча чужого имущества
4	Насилие в порыве страсти (убийство человека, убийство в приступе безумия)
3	Спланированное насилие (намеренное убийство, наслаждение насилием)
2	Нерегулируемое насилие (бездумные убийства, питание после насыщения)
1	Полное извращение или ужасные действия

Кажется, что достигнуть низов этой таблицы довольно сложно, однако не забывайте, что чем ниже Человечность, тем больше власть Зверя. Рано или поздно персонаж начнет совершать ужасные действия помимо своей воли. Рассказчик сам может определять действия персонажей с низкой Человечностью (4 и ниже), постановляя различные порывы и импульсы, которым следует сопротивляться при помощи броска на Сознательность или траты Силы Воли. Это является критическим вопросом в игре Вампир: Маскарад — насколько близкого персонаж может подпустить себе Зверя прежде чем тот полностью овладеет им?

Психозы

Психозы — это состояния разума, которые образуются, когда сознание вынужденно переносить какие–либо непереносимые или противоречивые чувства, например всепоглощающий страх или глубокое чувство вины. Если сознание сталкивается с впечатлениями или эмоциями, то в нем возникает внутренний конфликт и оно стимулирует такие состояния как мегаломания, булимия или истерия, чтобы выпустить напряжение или стресс, которые создает этот внутренний конфликт.

Вампиры или смертные получают психозы, когда находятся в состоянии крайнего ужаса, вины или обеспокоенности. Если игрок провалит бросок на Силу Воли или Добродетель (например когда будет сопротивляться Ротшреку), то Рассказчик может решить, что это вызвало у персонажа психоз. Другими причинами для возникновения психоза могут являться убийство любимого человека в приступе безумия, если персонажа похоронили заживо или же если его план, который он готовил в течение столетия, рухнул из–за одной неудачи. В общем, любое переживание, связанное с интенсивными и неприятными эмоциями или ситуация, которая в корне противоречит моральным или этическим нормам персонажа может вызвать у него психоз. Только Рассказчик может определить, какой психоз получит персонаж, выбрав (или создав) его в соответствии с личностью персонажа и обстоятельствами, которые к нему привели.

Стоит отметить, что «сумасшедшие» люди не являются смешными или же капризными в своих действиях. Сумасшествие пугает тех, кто наблюдает за тем, как кто–то вымещает свой гнев на ком–то невидимом или запасает гниющее мясо, чтобы покормить чудовищ, которые живут за следующей дверью — даже тот, кто разговаривает с невидимым кроликом может заставить других беспокоится. Сумасшедшие следуют лишь одним им ведомым путям, которые укоренились в их разумах. Психоз не появляется без причины, будь ваш персонаж Малкавианом, который находился в Бедламе до своего Становления или же Вентру, который сбежал после того, как инквизитор пять месяцев пытал его. Что вызвало его сумасшествие и как он отреагировал на это? Игрок должен обсудить это вместе с Рассказчиком, чтобы определить, какая ситуация создала психоз и как персонаж на нее отреагировал.

Психозы — безусловно сложная вещь для отыгрыша, но немного времени и усердия позволят отразить всю их драматичность.

Навязчива идея

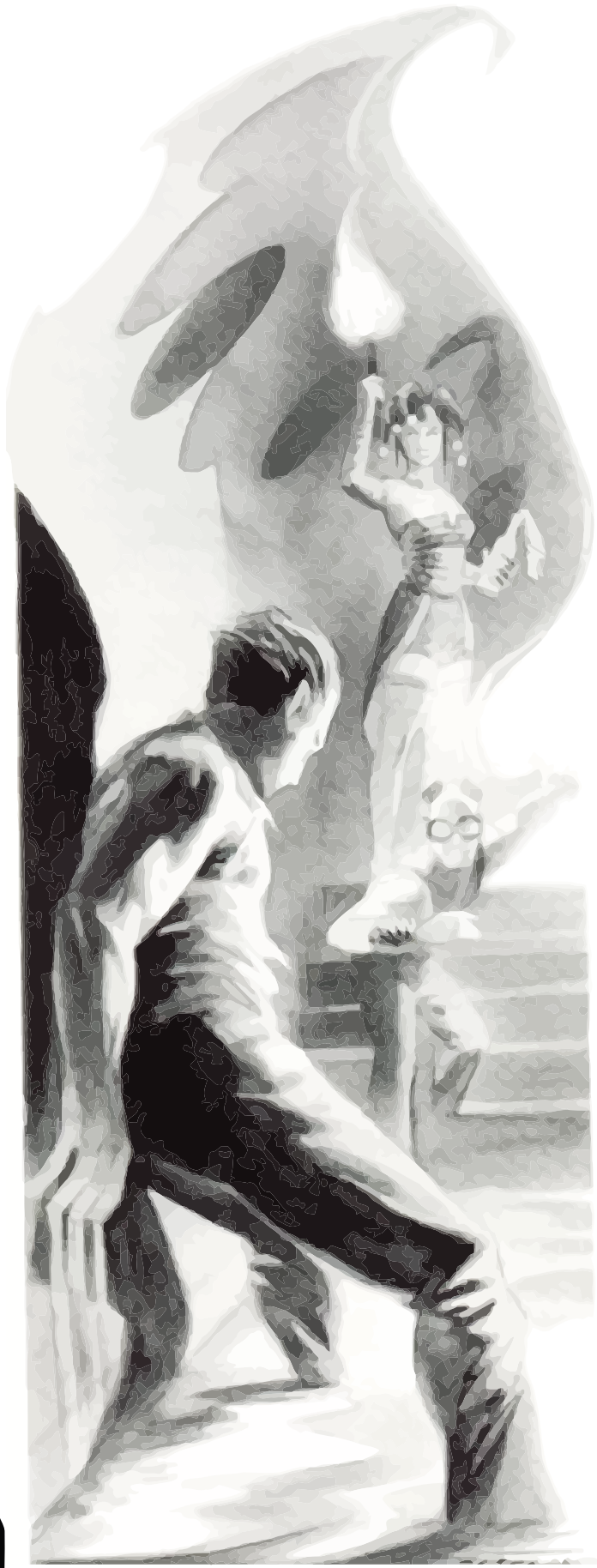
Травма, вина или внутренний конфликт могут заставить индивидуума сфокусировать все свое внимание и свою энергию на одном повторяющемся поведении или действии. Навязчивость обычно выражается в том, что индивидуум хочет контролировать свое окружение — поддерживать его в чистоте, мире и спокойствии, держать нежелательных индивидуумов вне его и т. д. Принуждение — это действие или набор действий, которые индивидуум выполняет, чтобы успокаивать свое беспокойство: например, он будет расставлять предметы в определенном порядке, или питаться смертными в определенной ритуальной манере, которая никогда не будет изменяться.

Вампиры с навязчивой идеей должны определиться с определенным набором действий или настроений как описано выше и следовать им несмотря ни на что. Эффекты от навязчивой идеи можно отменить на одну сцену, если истратить один пункт временной Силы Воли. Сложность любого принуждение или попытка применить Доминирование, которые будут противоречить идеи вампира, возрастают на 1. Если вампиру насильно не дают потакать его психозу, он автоматически впадает в безумие.

Раздвоение личности

Травма, которая вызывает этот психоз, разделяет личность жертвы на две или несколько различных личностей, что позволяет жертве отрицать свою травму или другие действия и сбрасывать их на «кого–то другого». Каждая личность создается в соответствии с определенным эмоциональным стимулом — оскорбленный индивидуум может создать личность «крепкого как гвозди» мастера выживания, «защитника» или даже стать убийцей в попытке отрицать обиду, от которой он страдает. В большинстве случаев личности не подозревают о существовании друг друга и они заменяют друг друга в разуме жертвы в зависимости от специфической ситуации или обстоятельств.

Если вампир страдает от этого психоза, Рассказчик и игрок должны согласовать то, как много и каких личностей стоит создать и продумать ситуации, которые будут вызывать каждую из них в разуме жертвы. Каждая личность должна соответствовать травме, которая вызвала ее. В случае с Сородичами различные личности даже могут верить, что они из различных кланов и являются потомками различных сиров.



Сородичи с раздвоением личности могут обладать различными способностями и даже Добродетелями для каждой из личности, но эти специфические детали остаются на усмотрение Рассказчика.

Шизофрения

Конфликты, неразрешимые чувства и порывы могут привести к шизофрении, что приводит к выпадениям из реальности, жестоким изменениям в характере и галлюцинациям. Классическими случаями шизофрении являются случаи, когда жертва начинает разговаривать со стенами, воображать себя королем Сиама или получать инструкции от своих питомцев, которые будто бы приказывают им убивать людей.

Отыгрыш этого психоза требует вдумчивости, так как игрок должен определиться с определенным набором настроений, которые будут соответствовать травме, которая вызвала этот психоз. Галлюцинации, дикое настроение и невидимые голоса происходят от ужасных внутренних конфликтов, которые индивидуум не может разрешить. Игрок должен определиться с основной идеей этого конфликта и рационализировать то, что вызывает этот конфликт.

Сородичи с этим психозом непредсказуемы и опасны. В ситуациях, когда побуждается внутренний конфликт вампира, сложность все бросков на сопротивление безумию увеличивается на 3 и вампир теряет 3 кубика от всех бросков на Силу Воли.

Параноúя

Жертва паранойи верит, что все ее невзгоды происходят от внешних преследования и враждебности. Параноидальные личности одержимы идеей собственного преследования, и часто создают множество обширных и запутанных теорий заговора, чтобы объяснить, что их мучает и почему. Тот, в ком жертва подозревает «одного из них» часто становятся предметом насилия.

У Сородичей, которые страдают от паранойи обычно возникают сложности с социальными взаимодействиями — сложность всех бросков для них возрастает на 1. Они не доверяют никому и подозревают всех, даже собственное потомство, посаженное на узы крови. Малейший признак подозрительности может привести к броску на безумие, чья сложность будет зависеть от настроения вампира. Паранойя так же может привести к сложным и тщательным способам питания, чтобы «они» не смогли вычислить источник питания вампира.

Мегаломания

Индивидуумы с этим психозом одержимы накоплением власти и богатства, потакая своим желаниям стать наиболее важной местной личностью. Подобные индивидуумы крайне высокомерны и уверенны в своих способностях, а так же убеждены в собственном превосходстве. Проявление достижения подобного статуса мо-

жет принимать множество форм, от извилистых планов то прямой жестокости. В индивидуумах со сходным или более высоким статусом жертва видит «соперников».

Сородичи с этим психозом постоянно борются за то, чтобы увеличить свои власть и влияние любыми средствами. С точки зрения мегаломаньяка есть лишь два вида людей: те, кто слабы и те, кто не достойны своей власти и должны стать слабыми. Эти воззрения распространяются на всех вокруг вампира, в том числе и на членов его котерии. Этот психоз добавляет один кубик для всех бросков на Силу Воли из–за неистового чувства превосходства.

Если вампиру с мегаломанией представиться шанс диаблеризировать более могущественного Сородича, то он подвергнется неимоверному соблазну. Требуется бросок на Силу Воли со сложностью 10, чтобы вампир не попытался забрать то, «что принадлежит ему по праву».

Булимия

Индивидуумы, которые страдают от булимии успокаивают свои вину и тревоги совершая действия, которые удовлетворяют их — в данном случае поглощают пищу. Подверженный булимии будет поглощать пищу в огромных количествах, когда он подвержен стрессу, а затем опустошать свой желудок при помощи радикальных мер, чтобы съесть еще.

У вампиров с этим психозом необходимость питаться вызвана страхом и беспокойством, которых полно в Мире Тьмы. Вампир с булимией может питаться по четыре раза за ночь или даже больше — жадно поглощать кровь, тратить кровь на бесполезные (или не столь бесполезные действия), а затем начинать цикл снова.

Вампиры с булимией становятся голодными гораздо быстрее, чем другие вампиры. Вампир с булимией когда он питается должен сделать бросок на Сознательность со сложностью 7. если бросок будет неудачен, то он будет питаться, пока его запас крови не будет полон, в независимости от того, нужны ли ему дополнительные пункты крови или нет. Вампир, которому насильно не дают питаться рискует впасть в безумие (сделайте бросок на безумие со сложностью 6). Сложность возрастает на единицу за каждые 15 минут, которые ему не дают питаться.

Истерия

Индивидуум, подверженный истерии неспособен контролировать свои эмоции, он страдает от перепадов настроения и приступов жестокости, когда подвержен стрессу или обеспокоен.

Истерические Сородичи должны делать броски на безумие, когда находятся в состоянии стресса или под давлением. Сложность этого броска обычно составляет 6, но может увеличиваться до 8, если стресс внезапен или крайне силен. Так же из–за любого провала броска вампир автоматически впадает в безумие.

Маниакально–депрессивный психоз

Те, кто подвержены маниакально–депрессивному психозу, подвержены перепадам настроения, иногда это возникает в результате травм или беспокойства. Жертва может быть непоколебимой и уверенной в один момент и полностью пассивной и пессимистичной уже в следующий.

Сородичи с этим психозом страдают от перепадов и никогда неизвестно, какое настроение будет у них в следующий момент. Если вампир не справился с заданием, Рассказчик может тайно сделать за персонажа бросок на Силу Воли со сложностью 8. Если этот бросок неудачен, то персонаж впадает в депрессию. Так же вампир будет впадать в депрессию, если какой–либо бросок провален или если ее запас крови опустится ниже 2. Рассказчик должен сделать бросок, чтобы определить, сколько сцен персонаж будет находиться в депрессии, и сохранить результат в тайне.

У вампиров в депрессии Сила Воли уменьшается вдвое (минимум 1). Так же вампир не сможет увеличивать свои Атрибуты при помощи запаса крови. После выхода из депрессивного состояния персонаж становится энергичным, крайне уверенным в себе и активным на количество сцен, которые он пробыл в депрессии. Когда вампир находится в маниакальном состоянии, сложность всех бросков на сопротивление безумию увеличивается на 1.

Фуга

Жертвы фуги страдают от «провалов» и потерь памяти. Когда жертва испытывает стресс, то у нее проявляется специфический набор настроений, который призваны убрать симптомы стресса. Этот психоз отличается от раздвоения личности тем, что у жертвы фуги нет отдельных личностей, вместо этого она действует как бы на автопилоте, это является чем–то вроде ходьбы во сне.

Сородичам, которые находятся под воздействием этого психоза в случае особо сильного стресса или давления должны сделать бросок на Силу Воли со сложностью 8. Если бросок неудачен, то игрок должен будет отыграть похожее на транс состояние своего персонажа: в противном случае контроль над персонажем перейдет к Рассказчику на количество сцен, которые он определит броском. В течение этого периода времени

Рассказчик может управлять персонажем так, чтобы тот пытался избавиться от источника стресса. После окончания действия психоза персонаж приходит в себя и ничего не помнит о своих действиях.

Кровавый анимизм

Этот психоз уникален и ему подвержены лишь Сородичи, он возникает из–за чувства вины, когда вампиры питаются смертными. Сородичи с этим психозом верят, что они не просто поглощают кровь своих жертв, но так же и их души, и они становятся частью сознания вампира. В течение нескольких часов после питания вампир слышит голос своей жертвы в голове и чувствует некоторые «воспоминания» из разума своей жертвы, которые на самом деле созданы подсознанием вампира. В экстремальных случаях чувство одержимости может заставить Сородича действовать как его жертва. Для того, кто страдает кровавым анимизмом было бы крайне неразумно предпринимать диаблери…

Когда вампир с этим психозом питается смертным, необходим бросок на Силу Воли (сложность 6 или же 9, если крови выпито столько, что смертный почти при смерти смерти). Если бросок успешен, то его начинают мучить «воспоминания» того, чью душу он частично поглотил, но он все еще может действовать как обычно. Если бросок неудачен, образы в его разуме становятся настолько сильными, что внутри его появляется вторая личность, злая и укоризненная, которая будет стараться навредить вампирам и приближенным к нему. Игрок должен отыгрывать это состояние — в противном случае контроль над персонажем переходит к Рассказчику, который будет управлять им так, как если бы кто–то завладел его разумом. За несколько мгновений до рассвета контроль автоматически переходит к вампиру.

Иссушение

Вампир, которому вогнали кол в сердце или парализовали каким–либо другими образом продолжает тратить по одному пункту крови за ночь. Если вампир и в дальнейшем будет оставаться без крови, то процессы разложения, которые были остановлены его не–жизнью, начнутся снова. Вампир, оставшийся без крови в своем теле, начнет потреблять всю оставшуюся в своем теле жидкость со скоростью один уровень здоровья в день. По мере этого процесса вампир начнет превращаться в мумифицированные останки. Сперва вампир просто будет выглядеть немного истощенным, но со временем все тело, мясо, связки и наиболее бесполезные органы начнут высыхать. На седьмой день, когда персонаж достигнет состояния Обездвижен, его глаза ссохнуться, сухожилья и связки начнут болезненно стягиваться, десны начнут обнажать зубы, а губы растянутся в ухмылке мертвеца. С этого момента персонаж впадает в торпор.

Персонаж не сможет выйти из топора пока ему не дадут достаточно крови, чтобы привести его в состояние Ранен (по крайне мере 4 пункта крови). Вампир, вышедший из этого состояния голоден до безумия и атакует ближайший источник крови вне зависимости от эмоциональных привязанностей.

Обездвижить вампира колом в сердце, довести его до состояния, близкого к смерти а потом дать ему немного крови, чтобы продлить агонию, является излюбленным методом пыток у Инквизиции или Шабаша. Большинство вампиров, подвергаемых таким пыткам, в результате получают постоянные умственные повреждения.

Диаблери

Есть одна вещь, которой старейшины Сородичей боятся даже больше, чем солнца или огня. Это грех известен как диаблери или Амарант. В обществе Камарильи диаблери является страшнейшим преступлением — те, кто практикует его, наказываются самими жестокими способами, которые только можно вообразить. Диаблери столь же ужасно и отвратительно, как и каннибализм в обществе смертных. Однако говорят, что вампиры Шабаша и воины клана Ассамитов свободно практикуют диаблери, и это еще одна причина, почему старейшины так ненавидят их.

Проще говоря, диаблери — это когда один вампир питается другим вампиром как смертным. Однако сделав это, убийца выпивает не только кровь жертвы (а кровь вампиров гораздо вкуснее, чем самая вкусная кровь простых смертных), но так же и силу жертвы. Похищая не–жизнь вампира, который ближе находится к Каину, вампир навсегда усиляет собственное витэ. Таким образом, даже юный вампир может получить могущество старейшин, конечно же, если у него хватить силы и наглости отнять забрать его у них.

Среди старейшин это преступление известно как Амарант: говорят, что в былые ночи жертве присылали цветок амаранта за неделю до того, как на него начинали охотиться. Легенды Сородичей рассказывают множество темных историй о кровожадных детях, которые предавали и пожирали своих сиров, и поэтому Старейшины Сородичей с таким недоверием относятся к неонатам. Даже великий Джихад может иметь свои корни в этой извечной и жестокой борьбе за обладание абсолютной силой.

Совершение диаблери

Вампир, который хочет совершить диаблери, должен сперва выпить всю кровь из своей жертвы. После этого он должен продолжать пить, пока (как гласят легенды Сородичей), он не выпьет душу жертвы из тела и не заберет ее себе. Этот процесс крайне сложен, так как душа вампира крайне жадна и неохотно расстается с не–жизнью, надеясь, что тело восстановится и она снова сможет вернуться к не–жизни.

После того, как вся кровь выпита из тела вампира, начинается настоящее сражение. Игрок диаблериста должен сделать расширенный бросок Силы со сложностью 9. Каждый успех автоматически отнимает у жертвы один уровень здоровья (жертва не может их поглощать и они считаются непоглощаемыми). После того, как все уровни здоровья были «выпиты», душа жертвы поглощается диаблеристом, а ее тело начинает немедленно разлагаться.

Вампира, который совершает диаблери крайне уязвим для атак. Он полностью сконцентрирован на борьбе с душой жертвы, так если он остановиться хотя бы на секунду, то потеряет шанс поймать ее. Все атаки, которые совершаются против вампира, который совершает диаблери, имеют сложность 2.

Преимущества диаблери

После удачного завершения диаблери, диаблерист впадает в состояние полной эйфории и должен сделать бросок на Самоконтроль (со сложностью 10 — Человечность персонажа), чтобы предотвратить свое впадение в безумие. Это чувство похоже на оргазм, но оно гораздо сильнее — настолько сильнее, что некоторые Сородичи получают пристрастие к этому чувству. Все другие Сородичи боятся этих вампиров, известных как «бродяг», так как их пристрастие к Амаранту делает их угрозой для всех. Если даже вампир слишком слаб, чтобы диаблеризировав его можно было бы получить могущество, они все равно могут пожрать его просто ради удовольствия.

Настоящие преимущества от диаблери появляются в том случае, если диаблерист выпьет витэ вампира более низкого поколения (например, если вампир 9 поколения совершит диаблери над вампиром 7 Поколения). При этом диаблерист буквально крадет силу и мощь крови своей жертвы и таким образом понижает свое поколение на единицу, тем самым приближаясь к мифической силе Каина. Преимущества от более низкого поколения следующая — более могущественная кровь и больший запас крови, возможность применять Доминирование на более слабых Сородичей и в

некоторых случаях возможность увеличивать свои Черты больше 5 переходят к диаблеристу.

Если жертва была намного могущественние (на пять или больше поколений), чем диаблерист, то Рассказчик может решить, что поколение убийцы понизилось больше, чем на один. Вероятнее всего это произойдет тогда, если жертва будет очень древней (2000+ лет). Таким образом неонат 12 поколения, который выпил кровь вампира 5 поколения, которому 3000 лет, может понизить свое поколение на три или даже больше. Окончательное решение как всегда остается на усмотрение Рассказчика.

Кроме того, кроме того, поглотив витэ старейшины, диаблерист может временно увеличить на значение своих Дисциплин (на одну, две или даже больше точек), так могущественная кровь увеличивает мистические силы убийцы. Если старейшина был удален на несколько поколений от диаблериста, то действие его крови будут чудесны, хоть и недолговечны. Увеличение Дисциплин таким образом действуют до конца одной сцены, если только Рассказчик не решит иначе.

Для того, чтобы совершить диаблери, вампир должен пить кровь непосредственно из своей жертвы: кровь нельзя сохранить и использовать позже. Кроме того, лишь один диаблерист может совершить этот акт над выбранной жертвой: шайка неонатов не может грызть старейшину как стая акул, не важно, насколько могущественна его кровь. Ходят слухи, что Тремеры и Ассамиты имеют мистические средства для преодоления одного или обоих из этих ограничений.

Опасности диаблери

Совершение диаблери представляется идеальным преступлением для многих жаждущих могущества неонатов. После него не остается тела, так как большинство вампиров, которые хотя бы старше десяти лет, быстро превращаются в неузнаваемую гниющую плоть. Без твердых доказательств даже самому деспотичному князю трудно предъявить обвинение в убийстве. Но те, кто совершил это преступление вскоре узнают, что диаблеристы начинают носить следы своего преступления в самой своей душе. Вампиры, которые владеют Дисциплиной Прорицание могут определить диаблериста, используя Восприятие Ауры. Украденная энергия жертвы перемешивается с энергией диаблериста, оставляя при этом черные следы в его ауре. Эти следы выделяются так же, как и пятно черного машинного масла в кристально чистом озере, перекрывая цвета ауры вампира и немедленно выдавая его преступление.

Не все вампиры знают о тех пятнах, которые оставляет диаблери. Многие молодые вампиры могут просто удивиться странной окраске ауры вампира. Однако большинство старейшин знает, что означают эти пятна и могут воззвать к немедленному наказанию диаблериста или же шантажировать его при помощи данной информации.

Эти следы остаются на количество лет, равное разнице поколений между жертвой и диаблеристом (минимум один год, даже если у жертвы было более высокое поколение). Если например, вампир 12 поколения выпивает кровь вампира 9 Поколения (и в результате этого получает 11 Поколение), то следы в ауре от этого останутся на три года. Кроме того, те, кто практикует Тауматургию и владеет Путем Крови может определить диаблери даже спустя века после этого преступления. По этим и по многим другим причинам те, кто практикуют Амарант, боятся Тремеров.

Даже те, кто не имеет особых способностей, начинают чувствовать что–то «нечистое» в диаблеристе. За каждое поколение разницы между ним и жертвой, диаблерист в течение месяца испускает «волны», которые заставляют более чувствительных Сородичей чувствовать себя не очень хорошо в его близи. Такой Сородич может даже не знать, что совершил диаблерист, но будет чувствовать себе не очень удобно рядом с ним. Игрок, с чьим персонажем в контакт вступает диаблерист, может сделать бросок на Восприятие (сложность 12 — Человечность — вампиры с высокой Человечностью лучше чувствуют подобные вещи), чтобы заметить, что с диаблеристом «что–то не так». Последователи альтернативных Путей (см. Приложение) обычно не заметить это непривычное чувство, так как их эмоции больше не настроены подобным образом. Рассказчик является последней инстанцией в этом вопросе.

Некоторые слухи говорят о диаблеристах, которые показывали некоторые манеры своих жертв, особенно если у жертв была огромная психическая стойкость (Сила Воли 10) и значительно более сильная кровь, чем у их убийц. Если это правда и душа особо могущественного вампира может занять тело своего убийцы, то пугающе, особенно в свете Джихада.

Ужас перед диаблери настолько велик, что по мнению многих старейшин оно не должно допускаться даже при кровавых охотах. Охотники могут выпить кровь своей жертвы, даже до последней крови, но не в коем случае не должны продолжать процесс диаблери после того, как их жертвы иссушены. По указанию Внутреннего Круга Камарильи лишь сир может совершить диаблери над дитя, может только его Сир, и лишь во время кровавой охоты. На практике же многие молодые Сородичи пользуются возможностью и убивают во время

кровавой охоты себе подобных, а князья часто закрывают на это глаза, если преступление было достаточно отвратительное.

И наконец, вампиры Камарильи и другие, кто следует пути Человечности не должны забывать о ее потере. Диаблери хуже, чем убийство: Амарант буквально поглощает душу жертвы, лишая ее шанса найти покой в загробной жизни. Это ужасающее преступление уменьшает Человечность персонажа минимум на один пункт. Так же при особо жестоком нападении на жертву Рассказчик может потребовать бросок на Сознательность со сложностью 8. Неудача будет означать потерю еще одного пункта Человечности, при провале же можно потерять еще больше.

Болезни

В том, чтобы быть ходячим трупом, есть определенные преимущества. Одним из них является естественный иммунитет почти ко всем болезням. СПИД, рак, грипп и другие заболевания мало что значат для нежити или же вовсе безвредны.

Но иммунитет к болезням еще не означает того, что вампиры могут игнорировать болезни. Каждая передаваемая через кровь болезнь представляет для вампиров потенциальную проблему, так как они могут стать ее носителями и переносить ее от жертвы к жертве. Некоторые Сородичи на Гаити и в Соединенных Штатах стали активными носителями СПИДа. Выпивая кровь того, кто заражен СПИДом, а затем питаясь другими жертвами, эти вампиры помогли распространению этой инфекции.

В некоторых городах вампир, у которого был обнаружен СПИД, будет заперт для блага стада. В редких случаях наказанием за распространение болезни может быть даже Окончательная Смерть. Подобные «чумные псы» особенно преследуются в Камарилье, так как болезни не только угрожают популяции людей, но так же и потому, что их жертвы могут рассказать об отношении к этому вампиров и поставить Маскарад под удар.

В крупных городах вампиры с Познанием Медицина могут быть наняты примогенами для того, чтобы регулировать распространение болезни через Поцелуй. В последние десятилетия такие вампиры приглашались на конклавы, на которых они предупреждали старейшин и неонатов о видимых признаках наркотической зависимости и симптомах, которые следует избегать. Даже вампиры Шабаша, которые мало беспокоятся о своих стадах, начали подумывать об урегулировании проблемы разносчиков заболеваний.

Бросок Интеллект+Медицина со сложностью 7 позволяет персонажу распознать симптомы СПИДа, гепатита или другого заболевания, связанного с кровью. Если бросок неудачен, то вампир не замечает симптомы и заразить себя (можно сделать бросок на Выносливость со сложностью 6 чтобы избежать этого). Провал означает, что вампир питается безо всякой опаски и автоматически становится переносчиком болезни. Легенды Сородичей рассказывают о некоторых болезнях, которые способны повлиять даже на вампира. Мало у кого из вампиров есть знания об этом, и поэтому они высоко ценятся. Несмотря на могущественные силы Сородичей, они плохо подготовлены к тем случайным заболеваниям, которые могут причинить им вред.

Удары током

Вампиры не так чувствительны к электричеству, как смертные. Но даже не смотря на это, удар током и может представлять опасность и для них. Сила тока определяет количество летальных повреждений, которые вампир получает от удара током. Каждый ход вампир получает указанное снизу количество повреждений, пока контакт с источником тока не будет прерван (бросок на Силу, чтобы разорвать контакт — сложность 5 для вампиров, 9 для смертных). Вампиры могут поглощать эти повреждения как обычно, но если бросок на поглощение был провален, то повреждения будут считаться непоглощаемыми, так как кровь и мозг вампира буквально поджариваются.

Повреждения от электричества являются летальными и броня не защищает от них (хотя все зависит от защиты, обстоятельств и решения Рассказчика).

Потеря уровней здоровья за ход	Источник электричества
Один	Небольшой: розетка
Два	Большой: защитная ограда
Три	Серьезный: аккумулятор, щиток напряжения
Четыре	Фатальный: высоковольтные провода, рельсы в метро

Если смертный персонаж получает большой урон от электричества (уровень здоровья Обездвижен), то это повреждения могут быть необратимы. Это может привести к физической инвалидности (уменьшение Физические Атрибуты), постоянной потере памяти, повреждениям мозга (уменьшаются Умственные Атрибуты) или уродствам (уменьшается значение Внешности). Детали остаются на усмотрение Рассказчика.

Вера

Согласно легендам Сородичей, Проклятие Каина навсегда сделала всех вампиров отверженными в глазах Бога. Неизвестно, действительно ли это так, но одно известно точно — символы или люди с большой религиозной верой могут причинять дискомфорт Проклятым или даже вредить им.

Большинство смертных, даже те, кто верует по общему мнению, не могут повлиять на Сородичей при помощи своей веры. Однако некоторые смертные, которые обладают Истинной Верой, могут использовать ее в качестве защиты или же оружия против вампиров. Смотрите Главу Девятую для большей информации.

Падение

Даже вампиры при падении с большой высоты получают значительные повреждения. За каждые 10 футов (3,05 м), что ваш персонаж пролетел перед падением на что–то твердое, Рассказчик бросает один кубик для нанесения ударных повреждений.

Повреждения от падения можно поглощать обычным образом. Падение на острый предмет может изменить ударный урон на летальный по усмотрению Рассказчика.

Если ваш персонаж падает с высоты 30 или более метров, то он достигает предельной скорости падения. В этом случае количество возможных повреждений достигает своего максимума в 10 кубиков, и эти повреждения будут считаться летальными. Так же значение любой брони, которую носит ваш персонаж, будет уменьшено вдвое (округляется вниз), если только она специально не предназначена для подобного урона.

Огонь

Вампиры боятся огня, так как он является одной из немногих вещей, которые могут прервать их бессмертное существование. Повреждения от огня являются непоглощаемыми и они игнорируют броню, их можно поглощать лишь при помощи Стойкости. Размер огня определяет количество уровней непоглощаемых повреждений, которые наносятся персонажу за ход, а его жар определяет сложность броска на поглощение для Стойкости. Персонаж получает урон каждый ход, пока находится в контакте с огнем: он должен выйти из огня или же потушить его, чтобы более не получать урон. Урон от огня автоматически считается успешным, если только он не был поглощен (т. е. персонаж, попавший в пожар, получает два уровня повреждений каждый ход, а не два кубика).

Сложность поглощения	Жар огня
3	Свеча (ожог первой степени)
5	Факел (ожог второй степени)
7	Бунзеновская горелка (ожог третьей степени)
8	Электрический огонь
9	Химический огонь
10	Температура плавления металла

Потеря уровней за ход	Размер огня
Один	Факел: часть тела охвачена огнем
Два	Пожар: половина тела охвачена огнем
Три	Адское пламя: все тело охвачено огнем

Примечание: Электричество само по себе не наносит вампирам непоглощаемые повреждения, но жар, созданный молнией или высокое напряжение может привести к ожогам, которые будут непоглощаемыми. Повреждения от электричества можно поглощать как обычно, броском Выносливость+Стойкость. Урон считается «обычным» пока персонаж не провалит бросок на поглощение, в результате чего повреждения станут непоглощаемыми из-за ожогов.

Если ваш персонаж достиг уровня Травмирован, то он изуродован пламенем (Внешность уменьшается на 1, пока здоровье не достигнет уровня Синяки). Если же здоровье опустилось до Искалечен или Обездвижен, то ожоги покрывают большую часть его тела и внешность уменьшается на 2.

Безумие и Ротшрек

Есть одна истина, скрытая среди фальшивой цивилизованности Камарильи и утверждаемом товариществе Шабаша. Вампиры — это чудовища, одержимые внутренним Зверем. Хотя, как и люди, они имеют возможность пересилить свои низшие инстинкты, иногда это им не удается. Когда это случается, Голод и Зверь становятся неконтролируемыми, и никто не застрахован от эксцессов. Старые вампиры говорят о подобных вспышках дикости как о «пожирании Внутренним Зверем». Молодые Сородичи называют эти припадки просто безумием.

Природа Зверя

Во время безумия, персонаж буквально и, обычно, против своей воли отдается темным инстинктам вампирской природы. Персонаж просто поглощается яростью или голодом, и неспособен (или не желает) осознавать последствия своих поступков. Друзья, враги, любимые, этика: все это уже ничего не значит для вампира, впавшего в безумие. Если вампир в безумии голоден, он будет питаться из ближайшего к нему человека, не задумываясь о благополучии сосуда. Если вампир рассержен, он сделает все, что в его силах, чтобы уничтожить причину его гнева. Испуганный вампир сделает все, чтобы убраться от источника его ужаса, независимо от последствий. Персонаж полностью отдается примитивным аспектам своей Натуры, отбрасывая Маску, в которой он чаще всего предстает перед окружающими. Короче говоря, он становится Зверем.

В Камарилье поддаться безумию считается слабостью, унизительной потерей контроля. Вампиры, часто впадающие в безумие, особенно публично, подвергаются риску быть социально отвергнутыми или еще чему–то более худшему. Хотя многие из Сородичей Камарильи безусловно являются чудовищами, законы Маскарада и простая цивилизованность требуют, чтобы Зверя держали под контролем; те, кто не могут сделать этого, являются не вампирами, а животными, и от них надо избавляться ради всеобщего блага. В Шабаше Безумие рассматривается как естественный инстинкт, как потребность смертных в еде или сексе. Вампиры Шабаша высмеивают отношение Камарильи к безумию, считая их слабовольными дураками, которые не могут принять их истинную хищническую природу. Члены Шабаша обычно стремятся не предотвращать Безумие, а контролировать его и использовать для своего преимущества.

Безумие может быть спровоцировано многими вещами, но сильная ярость или голод — самые частые причины. Опасно унижать нежить или отказывать ей. Поэтому вампиры Камарильи обычно выказывают пренебрежение или угрозы в завуалированной форме двусмысленных тонкостей, которые не смогут устроить внезапный припадок в Элизиуме или на конклаве. Однако Рассказчик может потребовать сделать бросок на безумие в любой момент, если он чувствует, что персонаж может иметь причины потерять контроль.

Вампир в безумии получает несколько временных преимуществ в этом состоянии. Вампир в безумии полностью игнорирует штрафы для запаса кубиков, вызванные ранениями до тех пор, пока оно не кончится. Как только безумие кончается, боль

возвращается, и вампир начинает в полной мере страдать от своих ран. Сложность любых применений Доминирования на персонажа в безумии увеличиваются на 2, а сложность всех бросков на защиту от Доминирования уменьшается на 2. Персонаж не должен тратить делать броски на Силу Воли, для того чтобы совершить что–то выдающееся, потому что его переполняет ярость, которая является катализатором иного состояния разума и создает барьер против нежелательных вторжений. И наконец, вампир в Безумии невосприимчив к пагубным эффектам Ротшрека.

Система

Правила для безумия специально сделаны весьма гибкими, и Рассказчик может вносить в них свои изменения, если он считает, что они необходимы для проведения его хроники.

В некоторых случаях Сородичи могут попытаться противостоять зову Безумия. Вампир на грани безумия должен сделать бросок на Самоконтроль с варьируемой сложностью. Сложность колеблется от 6 до 8, однако попытка противостоять совершению какого–нибудь особенно ужасного поступка может иметь сложность (9 — Сознательность). Персонаж должен набрать пять успехов, чтобы полностью преодолеть позывы к насилию, но и один успех сможет временно сдержать безумие. За каждый Успех меньше пяти, персонаж может сопротивляться безумию в течение одного хода. По истечению этого времени персонаж может попробовать еще раз набрать нужное число успехов, чтобы сопротивляться безумию. Если игроку удастся набрать пять успехов за больший или меньший срок, то вампиру удается справиться с позывами Зверя.

Неудача означает, что персонаж впадает эмоциональное возбуждение и начинает делать то, что ему хочется, не думая о дальнейших последствиях. Провал броска означает то, что персонаж будет находиться в состоянии безумия до тех пор, пока Рассказчик сам не окончит его, так же по решению Рассказчика он может получить психоз, соответствующий безумию.

Ниже приведенная таблица показывает возможные причины, которые могут вызвать приступ безумия, а так же типичную сложность для сопротивления ему. Помните, что если в безумии персонаж может совершить особо отвратительное действие (убить ребенка или другого невинного), Рассказчик может установить сложность (9 — Сознательность).

Примечание: Рассказчик является последней инстанцией в вопросе о том, что может или не может спровоцировать безумие. В некоторых случаях Рассказчик может просто игнорировать то, что, по мнению игрока может довести его персонажа до безшенства, а так же может решить, что какое-то незначительное событие может вызвать приступ безумия. Обычно это бывает в ситуациях, которые по мнению Рассказчика могут иметь отношение к личности персонажа или же послужить для развития истории.

Провокация	Сложность
Запах крови (в состоянии голода)	3 (или выше в экстремальных случаях)
Вид крови (в состоянии голода)	4 (или выше в экстремальных случаях)
Грубое обращение	4
Ситуация, опасная для не-жизни	4
Злобные насмешки	4
Физическая провокация	6
Вкус крови (в состоянии голода)	6 (или выше в экстремальных случаях)
Любимый в опасности	7
Откровенное унижение	8

Как отыгрывать безумие

Персонажи, впавшие в безумие не являются собой, или точнее сказать, показывают большую часть истинных себя, чем обычно. Они сделают все, что угодно, чтобы удовлетворить свой голод или уничтожить источник своего безумия, они могут даже атаковать персонажа другого игрока. Персонажи в безумии обычно сперва атакуют своих врагов, однако если врагов нет, то и друзья могут стать источником для вымещения их низменных инстинктов. Даже любимые и семья могут стать жертвами вампира в безумии. Позже персонаж может почувствовать раскаянье и глубокую вину, но пока он находится в безумии, ничего кроме удовлетворения текущих желаний не имеет для него значения. Это так же может привести к проверке на дегенерацию. Так же частые впадения в безумие могут крайне отрицательно сказаться на Человечности вампира.

Некоторые игроки могут чувствовать себя нерешительно, но такова природа вампира. Игроков стоит поощрять на эффектное отображение безумия. Если же они не могут сделать этого, то Рассказчик свободно может взять контроль над их персонажами, и управлять ими до тех пор, пока не окончится безумие.

Игрок, чей персонаж находится в безумии, может решить истратить пункт Силы Воли. Это позволит ему контролировать одно действие своего персонажа в течение одного хода. В этом случае вампир может дать своей будущей жертве шанс убежать или дать смертному шанс защититься.

Это состояние длится лишь в течение одного хода, возможно двух — оно не останавливает безумие, а лишь немного позволяет контролировать его. Если Рассказчик решит, что персонаж в безумие предпринимает недопустимое действие, то он может разрешить провести его, если персонаж истратит пункт Силы Воли.

Рассказчик определяет, как долго длиться безумие, но обычно это происходит в течение одной сцены. Если персонаж персонажа «вырубили» или же заперли на продолжительный период, по прошествии этого времени он так же вернет контроль над собой.

Ротшрек: Красный Ужас

Существует не так уж много вещей, способных убить вампира, и хотя многие среди Проклятых заявляют, что ненавидят свое бессмертие, некоторые вещи пугают всех вампиров. Солнечный свет и огонь могут вызвать паническое состояние типа «беги или сражайся». Под действием Ротшрека вампир убегает в слепой панике от объекта своего ужаса, неистово сметая все на своем пути, независимо от любых личных привязанностей или симпатий. Ротшрек во многом похожа на любое другое проявление безумия — Зверь берет под свой контроль вампира как во время великой ярости, так и во время великого страха.

Относительно безвредные стимулы или стимулы, находящиеся под прямым контролем персонажа, вряд ли вызовут Ротшрек. Например, персонаж, видящий зажженную сигарету в ночном клубе или огонь за каминной решеткой в доме союзника, может чувствовать себя неприятно, но навряд ли им завладеет Красный Ужас. Однако если та же самая сигарета угрожающе направлена на вампира, или огонь в камине внезапно вспыхнул из–за порыва воздуха…

Вампир, желающий избежать Ротшрека должен сделать бросок на Храбрость. Как и в случае с безумием, надо набрать пять успехов, чтобы полностью игнорировать Зверя, хотя меньшее число позволит вампиру пересиливать свой страх в течение более или менее длительного промежутка времени. Неудача означает, что вампир убегает от опасности, мчась по прямой к безопасному месту и разрывая на куски всех и вся, что станет на его пути. Любая попытка вырвать вампира из когтей Красного Ужаса приводит к немедленной атаке, так, как будто бы персонаж находился в безумии. Можно потратить пункт Силы Воли, чтобы сохранить контроль на один ход.

Персонаж, который провалил бросок, немедленно впадает в безумие и остается в нем пока Рассказчик не решит иначе.

Провокация	Сложность
Огонек сигареты	3
Вид факела	5
Пожар	6
Непрямой солнечный свет	7
Поджечь персонажа	7
Прямой солнечный свет	8
Быть запертым в горящем здании	9

Голконда и другие пути спасения

Для большинства Сородичей быть вампиром — значит быть навечно Проклятым. Много легенд говорят о вампиризме как о проклятии не только Каина, но и самого Дьявола. Стать вампиром значит быть навсегда покинутым Богом и людьми, так что ужасы не–жизни ведут, в конце концов, к загробной жизни в Аду. Даже те вампиры, которые презирают эти «суеверия», видят своего рода ад в их Звере, их Жажде и простой скуке, которая приходит со столетиями существования.

Неудивительно, что некоторые Сородичи говорят о состоянии существования, в котором они смогут возвыситься над своими вечными голодом и гневом. Говорят, что вампиры, которые достигли этого состояния, называемого Голконда, могут контролировать своего Зверя до такой степени, что он больше не управляет их действиями. Хотя они всё ещё зависимы от крови, вампиры в Голконде нуждаются в ней гораздо меньше, чем их голодные собратья. Более того, они способны подавить своего Зверя до такой степени, что они могут никогда не больше не опасаться потерять контроль над ним. Они являются более не Сородичами, а более возвышенным видом существ.

Как рассказывается в историях, Голконда известна лишь немногим из вампиров, и они больше не участвуют в Джихаде и сторонятся общества своего рода. Они живут в диких местах и едины с животными в полях и птицами в небе. Даже оборотни оставляют достигших Голконды в покое, поскольку они больше не Проклятые, а Освященные. Вампиры, достигшие Голконды иногда появляются в обществе Сородичей, ища последователей, которых они могут вести по пути Голконды, но делают это лишь тайно, так как они не приемлют Джихад

и не хотят иметь с ним ничего общего. Некоторые истории говорят о том, что один из Патриархов нашел путь к Голконде, и что он хочет привести других Проклятых к Голконде и разрушить планы своих соперников. Однако никто не может (или не хочет) сказать, правда это или нет.

В Камарильи Голконда рассматривается как приятная, но крайне невероятная сказка, как аллегория по поддержанию Человечности, но ничего больше. Говорят, что некоторые члены Инконню владеют тайнами Голконды, и активно помогают в её достижении, но опять–таки, об этих отшельниках и так ходит множество слухов. Шабаш наоборот, презирает Голконду и ищущих её, считая их недостойными истинных вампиров. Волки, говорят они, не должны стараться подражать овцам.

Рассказчики могут свободно включить Голконду в свои хроники, и игроки могут стараться достигнуть её, если они захотят этого. Однако Голконду нельзя отобразить при помощи таблиц или очков опыта. Она столь же эфемерна и сильна, как любовь или самопознание, и её достижение должно быть целью целой хроники. По большому, персонажи могут узнать о Голконде только после того, как проведут достаточно времени среди вампиров, поскольку знания о Голконде разбросаны в запутанных загадках и шепотом передаются от ищущего к ищущему. Многие вампиры вообще никогда о ней не слышали.

Поиск Голконды означают не только поиски скрытых знаний, но также и поиск вампира правды о самом себе. Известно, что вампиры, которые хотят достигнуть Голконды, должны чувствовать (и показывать) раскаяние. Чем больше грехи вампира, тем больше раскаянье необходимо. Вампиры, желающие обрести Голконду, должны разыскивать семейства своих старых жертв и как–то компенсировать свои злодеяния, защищать тех, кто слабее их, и пытаться сделать Мир Тьмы лучше. Это неизбежно влечет за собой поддержание Человечности, а также расход Силы Воли на то, чтобы совершать добрые дела (и избегать чудовищные) насколько это возможно.

Как уже было упомянуто, достижение Голконды должно произойти только по окончании долгой (месяцы, если не годы, реального времени) и трудной хроники. В течение этой хроники персонажи должны соответствовать некоторым критериям. Они должны поддерживать значение Человечности 7 или выше и Сознательности 4 или выше, и они должны поддерживать эти значения в течение длительного периода. Они должны всегда стремиться преодолевать худшие эффекты безумия, бороться с инстинктами и тратить пункты Силы Воли, если это необходимо, чтобы избежать злодеяний. Более

того, они должны в течение дюжины историй последовательно показывать раскаяние, воздержание и благородное поведение. Вампиры, идущие по этому возвышенному пути, должны избегать власти, неразборчивого питания и игр Джихада.

Обычно примерно в середине хроники, предполагаемые искатели Голконды предпринимают путешествие в поисках ментора, который, по слухам, владеет секретом Голконды. Найдя этого ментора, вампиры должны доказать, что они достойны, выполнив задание и ответив на загадки. Подобные задания часто ведут ищущих через смертельные опасности для тела и души.

Кульминация хроники наступает, когда достойный вампир подвергается ритуалу называемым Воздыханием. Иногда его испытывает другой вампир, уже достигший Голконды, иногда — его ментор; а иногда вампир путешествует в дикой местности и проходит Воздыхание самостоятельно. Точные эффекты ритуала неизвестны (и остаются на усмотрение Рассказчика), но они включают в себя рискованное путешествие в мир мечтаний и, в конечном счете, в собственную душу вампира. Это чрезвычайно трудно, и многие вампиры не в состоянии сделать это не потеряв при этом не–жизнь или здравомыслие. Некоторые остаются целыми после Воздыхания, но навсегда теряют шанс достичь Голконды. Второго шанса нет, и не будет, и возможно многие из этих вампиров становятся самыми опустошенными.

Если вампир действительно достигает этого легендарного состояния, эффекты от него просто чудесны. Самым значительным из них является иммунитет к безумию и Ротшреку. Вампир никогда больше не будет совершать злые действия под влиянием Зверя (хотя игрок может все еще совершить грех, кубики никогда больше не заставят персонажа поступать неправильно). Хотя вампир и в Голконде должен пить кровь, ему больше не стоит бояться, что он может забрать слишком много.

Также, персонаж не должен пить кровь так часто, как обычно. Персонаж теряет один пункт крови в неделю вместо одного пункта крови в ночь. Он должен все еще тратить кровь как обычно для активации Дисциплин, излечения ран и т. д.

Более того, вампир в Голконде частично возвышается над Проклятием, которое сковывает его Кровь в зависимости от того, насколько он отдален от Каина. Он может увеличивать любую Черту до 10, независимо от поколения. Однако его запас крови остается как и прежде.

Вампир в Голконде должен поддерживать твердые стандарты психической и умственной чистоты. Если его Человечность когда–либо упадёт ниже 7, или его Сознательность упадёт ниже 4, вампир теряет все выгоды от Голконды, включая повышенные Черты.

Стать смертным

Не смотря на истории о Голконде, некоторые легенды Сородичей рассказывают о вампирах, которым удалось сбросить с себя Проклятие Каина и снова стать смертными. Никто из вампиров в действительности не знает кого–то, кому бы это удалось: все эти истории рассказывают о «любовнице союзника моего грандсира» или же о «дитя князя некого далекого князя» или же еще о какой–то неопределенной личности. Катализатором для того изменения может быть все, что угодно — от убийства сира и до нахождения истинной любви или самопожертвования себя во имя другого (при этом после смерти вампир вновь становился смертным). Многие Сородичи, циничные и искушенные по своей природе, насмехаются над подобными историями, что логично — и истинная любовь и добровольное самопожертвование так же крайне редки в мире Проклятых. В конечном счете истинность подобных историй остается полностью на усмотрение Рассказчика.

Яды и наркотики

Так как вампиры являются нежитью, им не слишком стоит опасаться обычных ядов. Однако на них могут подействовать яды или наркотики, находящиеся в крови их жертв. Некоторые вампиры, известные как «алкаши» или «торчки» специально ищут жертв, которые находятся под действием наркотиков или алкоголя, чтобы опьянеть при их помощи.

Разумеется в подобной книге мы не сможем рассмотреть эффекты всех ядов и наркотиков. Далее приведено несколько примеров того, что может случиться с вампиром, выпившим кровь отравленной или находящейся под действием наркотиков жертвы. Вампир с низким показателем Силы Воли (4 или ниже) и/или с соответствующей Натурой (Бон Вивант, Ребенок) рискуют впасть в зависимость от определенной субстанции, но это весьма маловероятно. В общем эффект от большинства наркотиков для вампиров будет слабее, чем для людей, в чьей крови они находятся.

Алкоголь: Вампир получает -1 к запасу кубиков для всех бросков на Ловкость и Интеллект за каждых два сильных алкогольных напитка в крови его жертвы. Эффект исчезает на один кубик за каждый час по мере того, как алкоголь сам выводится из крови.

Марихуана: Восприятие времени вампиром немного изменяется, и он получает -1 к запасу кубиков для всех бросков на Восприятие. Сложность

всех бросков на Безумие уменьшается на 1 из–за успокоительного действия наркотика. Эффект длится в течение часа.

Галлюциногены: Любой запас кубиков уменьшается на от одного до трех кубиков (вампир не в состоянии сконцентрироваться). Он страдает от эффектов, которые похожи на эффекты Помешательство второго уровня — Преследование. В зависимости от природы «глюков» вампир может даже получить дополнительный кубик в одной способности, или обнаружить, что значение его Дисциплины Прорицание увеличилось на одну или более точек. Наркотик действует в течение (8 — Выносливость) часов.

Кокаин/Крэк/Спиды: Вампиры с Дисциплиной Стремительность получают дополнительный уровень на (10 — Выносливость) минут с момента, когда они выпили кровь. Сложность сопротивления безумию увеличивается на один.

Героин/Морфий/Барбитураты: На (10 — Выносливость) минут запас кубиков для всех бросков, связанных с Ловкостью и любыми Способностями уменьшаются на два, и на (12 — Выносливость) часов вампир попадает в похожее на сон состояние. Сложность бросков на безумие уменьшается на один.

Сальмонелла (пищевое отравление): Вампира начинает тошнить и он не может больше пить кровь (для выздоровления требуется бросок на Выносливость со сложностью 6) и получает один уровень ударных повреждений. Эффект длится около дня.

Яд: Вампир вычитает один кубик из всех своих запасов кубиков и в зависимости от силы яда получает каждый ход или каждую сцену от одного до трех уровней обычных повреждений. Немногие яды действительно эффективно действуют на вампиров и большинство из них наносят фиксированное количество повреждений перед тем, как перестать действовать. Вампир может избавиться от отравленной крови, истратив ее, а эффекты излечатся автоматически в течение минут или часов после очищения крови.

Солнечный свет

Солнечный свет еще более смертоносен для вампиров, чем огонь. Даже рассеянный солнечный свет, пробившийся сквозь плотную занавеску, может вызвать ожоги, а прямой солнечный свет сожжет любого, кроме самых могущественных вампиров. Если персонаж не обладает Стойкостью, то любой солнечный свет, вне зависимо от его яркости, будет вызывать ожоги. Персонажи со Стойкостью (и только они) могут попытаться поглотить

повреждения от солнца, используя количество кубиков, равное этой Значению этой Дисциплины. Сложность поглощения повреждений зависит от интенсивности света, а количество повреждений зависит от количества защиты, которая находится между кожей вампира и солнечным светом.

Ни одна из частей тела вампира не является иммунной к солнечному свету. Любой персонаж, посмотревший на прямой солнечный свет немедленно ослепнет, так как его сетчатка сгорит. К счастью для вампиров, свет, отражаемый луной не достаточно силен для нанесения серьезных повреждений, однако некоторые вампиры могут получить что-то вроде ожогов от загара, если будут гулять под светом полной луны безо всякой защиты.

Так же, как и огонь, солнечный свет автоматически наносит повреждения каждый ход, если только он не был поглощен.

Сложность поглощения	Интенсивность
3	Слабый свет, падающий через закрытые занавески; высокая облачность; сумерки
5	Полная защита плотной одеждой, солнечными очками, перчатками и широкополой шляпой
7	Непрямой свет через окно или легкие занавески
9	Снаружи в облачную погоду; попадания прямого луча солнца; отражение солнечного света зеркалом
10	Прямые лучи незакрытого солнца

Потеря уровней здоровья за ход	Незащищенность тела
Один	Небольшая часть тела – кисть или часть лица
Два	Большая часть тела – нога, рука или вся голова
Три	Пятьдесят процентов тела или больше – ношение легкой одежды

Экстремальные температуры

Вампиры, будучи нежитью, слабо страдают от экстремальных температуры. Однако высокие температуры (200 градусов по Фаренгейту (примерно 90 градусов по Цельсию) и выше) по усмотрению Рассказчика могут иметь такие же эффекты, как и огонь. Вампиры, находящиеся под действием крайне низких температур, могут быть вынуждены тратить дополнительные пункты крови или же страдать от эффектов заморозки (-1 для всех запасов кубиков, связанных с Ловкостью). Однако вампиры не слишком страдают от большинства «обычных» перепадов температур.

Пример игры

[Джастин собрал Роба, Синтию и Эллисон вместе для того, чтобы сыграть в Вампира. Джастин является Рассказчиком. Роб играет за Джиллиан Бранд, Тореадора–дилетантшу, Синтия за ДМЗ, члена банды из клана Гангрел и как бы анарха, а Эллисон за Мортикса Икс, отвратительного экс–следователя из клана Носферату. Эти трое собрались, чтобы расследовать странные происшествия на пустырях во внутреннем городе, которые привели к исчезновению сира Джиллиан, Миранды, начали войну среди бандитов–союзников ДМЗ и привели к взрыву убежища Носферату. Три персонажа обнаружили, что судьба свела их вместе, решили встретиться в популярном месте Сородичей.

Роб приезжает на несколько минут раньше, чем остальные игроки, и чтобы как–то занять время, Джастин проводит для него небольшую разминочную историю, которая отражает отношение Джиллиан и ее стада.]

Час спустя после заката. Джиллиан, бледная и вялая лежала на бархатных простынях, в объятьях Мигеля, ее последней куклы. Его рот на ее шеи одновременно соблазнителен и раздражителен, его дыхание пикантное и дикое; она поворачивает свою и голову и впивается в его ожидающие губы, а затем медленно вонзает свое зубы в его нижнюю губу.

Когда она пьет, слышится быстрый вздох (разумеется его, а не ее) — безмолвное восклицание боли.

«Вот так–то, сладкий, — чуть слышно шепчет она, зализывая рану, — Какой ты храбрый мальчик. Посмотри, это всего лишь укус любви. — Она разворачивается и садится. Подобное не отвлекало ее. Образы Миранды перекрывали собой скучные черты смертного. — А теперь, Мигель, спи. Джил кое -что нужно сделать в этот вечер. Возможно, мы отправимся на рандеву… хотя нет, я могу задержаться. Поспи, дорогой, а затем иди домой, я тебе позвоню. Мигель промычал что–то в полубессознательном состоянии и заснул.

Напевая что–то себе под нос, она быстро оделась, выбирая из практичного и бросающегося в глаза, и вышла в тайный мир».

[Приехали Синтия и Эллисон, поэтому Джастин и Роб прервали свою небольшую сценку и начали саму игру.]

Джиллиан шла так, как будто у нее за плечами была целая вечность — нет ничего лучше, чем беззаботно пройтись по оживленной улице, мимо различных людей и пройти мимо вышибалы не заплатив. Даже по стандартам смертных этот клуб претерпел абсурдное количество воплощений, поэтому он был идеальным местом для тех молодых вампиров, которые пытались избежать внимания старейшин, с подозрением относящихся к изменениям. Сейчас там играло техно, или электроника, или драм–энд–бас, или что там еще слушают дети на этой неделе. Чудо по имени ДМЗ уже было здесь, нетипично рано, с угрюмым выражением лица, ранимостью, прячущейся за безразличием. Подобные методы охоты так себе действуют на смертных, поэтому их лучше комбинировать с ударом в челюсть жертвы.

[Джастин описал сцену в клубе и стал наблюдать за тем, как Роб, Синтия и Джастин будут отыгрывать свои роли.]

Джиллиан подошла к презрительно улыбавшемуся ДМЗ. Обычно она любила подразнить назойливого маленького анарха, но сегодня она была слишком озабочена насчет Миранды. Беглый взгляд на ауру Гангрела показывал, что он не собирается проигрывать словесную дуэль, поэтому Джиллиан сразу решила перейти к делу. «Есть какие–либо новости?» «Дерьмо, — ДМЗ с отвращением сплюнул на танцпол. — Ни один из этих чертовых ублюдков ничего не сказал. Единственное, что знают все эти ублюдки — это, что кто–то с кучей пушек решил провернуть дельце, и то, что они не имеют связи ни с кем из местных и плевать хотели на всякие границы, — ДМЗ фыркнул прямо как собака. — Я чувствую, что в городе настают плохие времена. Возможно, пора сваливать».

«Оборотни сделают из тебя суши, посыпят чипсами и сожрут, — сказал Мортикс Икс, подкравшись к ним как обычно, возможно только что выбравшись из той адской дыры, в которой он отдыхал днем. Джиллиан едва могла выносить его; к счастью, тьма милосердно скрывало ту мешанину, которую он называл телом, и были видны лишь его конечности, расположенные в необычной манере.

«Аxx… Я думала, это место пахло формальдегидом», — пробормотала Джиллиан.

«То, что ты унюхала, дорогуша, ведет тому, что происходит, и это дает больше, чем то, что разузнали вы оба. Но если тебе хочется выяснить отношения…» — Мортикс Икс скрылся в тенях и отвернулся.

«Да ладно, Крыса, — сказала Джиллиан. — Кто тебе поможет? Князь? Это невозможно! Остальные из твоего проклятого рода? Если ты делаешь что–то, то для того, чтобы получить статус среди обитателей канализации, а не чтобы подлизаться к ним. Поэтому почему бы тебе не рассказать то, что ты нарыл, что мы смогли двигаться дальше?»

[Во время последней сессии Эллисон и его персонаж Мортикс Икс основательно покопались в его сети связей с помощью телефона. Так как у Мортикс Икс большие связи в транспортной индустрии, он знает многое о том, что прибывает в город и что убывает из него.]

«Ну хорошо. Одна маленькая птичка в транспортной компании рассказала мне, что когда начался весь этот кавардак, сюда прибыли грузовики и выгрузили ящики на Игровой Площадке Дьявола. Это место представляет из себя заброшенный многоквартирный дом, где полно бездомных. Интересно, зачем кучке наркоманов и бомжей понадобились ящики с каким–то оборудованием прямо на кануне войны? Ты не в курсе, анарх?»

«Ящики с чем?»

«Неизвестно. Все счета исчезли таинственным образом. Мне удалось узнать лишь о внешнем виде этих ящиков в одном временном хранилище. Они достаточно большие, что спрятать там оружие или твоего сира, Джилл, или же ее части».

« И это все, что ты узнал? Строго говоря…» — Джиллиан прервалась на половине предложения, когда Мортикс Икс показал характерный пурпурный шарф. «Интересно, где только не оставляют некоторые свои вещи, — сказал Мортикс Икс. Мне кажется, что твой сир надела эту фигню на один из этих вечеров для высшего общества, на который меня не пригласили, но я все равно туда вломился. Интересно, что она делала в захудалом и грязном доме? И зачем Сородичу пришлось идти в самую гущу поля боя банд, если только кто–то не решил использовать там что–то, что у него есть?»

Больше говорить было нечего. Трое покинули клуб и сели в машину Джиллиан. Та погнала свой БМВ через город, стараясь избегать Авеню, чтобы не стать предметом для сплетен гарпий, и осторожно обогнуть Пять Районов, которые де факто являлись территорией Кандлемаса, древнего Безумца с нездоровым чувством юмора.

[Так как игроки хотят избежать внимания со стороны общества Сородичей, Рассказчик просит Джиллиан сделать бросок Сообразительность+Скрытность со сложностью 5, чтобы избежать испытующих взглядов. Она делает три броска за Сообразительность, один за Скрытность и набирает один успех.]

Место, в котором они очутились, представляло из себя охотничьи угодья анархов. Джиллиан, не желая парковать свою машину рядом с Игровой Площадкой Дьявола или всполошить кого–либо в здании припарковала ее на пустынной стороне улицы, молясь, чтобы никто не тронул машину, пока ее не будет. Трое Сородичей вышли из машины и пошли по урбанистической версии чистилища. Вдали выли сирены и их эхо разносилось по ближайшим улицам и один раз над слепой зоной пролетел.

«В миленьком месте ты живешь, З,» — пробормотала Джиллиан.

«Да пошла ты, проклятая сучка! — огрызнулся ДМЗ. — Какого хера ты можешь про это знать, если не попробовала всего на обеих сторонах жизни?!»

« Ох, уволь меня от…» — речь Джиллиан прервалась, когда в свете фонарей она заметила, как замаскировавшийся Мортикс Икс утаскивал с улицы женщину, ведь это нарушало законы князя больше, чем любое позерство ДМЗ.

[Идя по территории, примыкавшей к Игровой Площадке Дьявола, Эллисон обнаружил, что у Мортикса Икс осталось мало крови, и она спросила у Джастина, может ли она сделать бросок на охоту. Джастин разрешил, но решил повысить сложность на один, так внимание Мортикса Икс приковано ко многим вещам. Сложность 5 более–менее подходит для района красных фонарей, а у Мортикса Икс Восприятие 3. Он выбрасывает 1, 9, 8 — итого один успех. Жертва находится на этой территории, и Джастин дает добро на охоту.]

Женщина, обычная шлюха, завизжала и ударила по неумолимым когтям Мортикса Икс. «Убери свои чертовы руки от меня, дерьмо. Если ты хочешь перепихнуться, то это можно устроить… — взгляд женщины упал на лицо Мортикса Икс в свете фонарей. — Что за хрень, это какая–то маска или ты…»

«Это не маска, тупая мертвая шлюха,» — прошипел Мортикс Икс и сдавил ее шею одной рукой. Раздался хруст позвонка, от которого Джиллиан поплохело бы в те дни, когда она еще дышала. Он прижал тело своей жертвы, которое сотрясали спазмы, к стене и прижал свое ужасное лицо, впился в мертвенную плоть в пародии на страсть и принялся жадно пить. В ближайшем здании погас свет.

«Черт, здесь холодно,» — пробормотал ДМЗ, а Джиллиан отвернулась. Они сами приходят ко мне, говорила она себе, и я даю им удовольствие взамен. И если кто–то из них умрет, то это будет похоже на то, будто ангел забрал его в рай.

[Так как Мортикс Икс значительно сильнее своей жертве, то Рассказчик не делает никаких боевых бросков, а просто говорит, что Мортикс Икс убил женщину. Морти Икс придерживается Человечности, и убийство является серьезным нарушением для него. Джастин просит Эллисон сделать бросок на Человечность со сложностью 8, используя Сознательность (2) Морти Икс. Эллисон выбрасывает 3 и 9 — один успех. Мортикса Икс охватывает чувство бессмысленности убийства, и возможно он еще несколько дней это женщина будет ему сниться. Он сохраняет свою Человечность — пока что.

Так как женщина могла быть под воздействием наркотиков или больна, Джастин в тайне решает сделать бросок: от 1 до 5 — она больна, от 6 до 10 — здорова. Он выбрасывает 8, поэтому Мортикс Икс не грязнее чем обычно.]

Оставив труп на помойке, через два квартала Мортикс Икс нагнал своих товарищей на углу через два квартала. Перед ними в мертвом сером небе вырисовывалось здание, известное как Игровая Площадка Дьявола. На его крыше горели огни, из–за сломанных дверей доносился смех и внутри его будто бы танцевали искры голубого пламени.

ДМЗ присвистнул. «Мой сир рассказывал мне, что когда в 50–х Черная Рука пришла в его город, они повсюду разжигали огни. Они сожгли зал примогенов под прикрытием беспорядков. Эти ублюдки любят подобное дерьмо».

Трое Сородичей стали осторожно обходить дом, держась в тени. Джиллиан наступила на что–то, что зашипело и завизжало под ее ногами — гигантскую крысу! Джиллиан взвизгнула, вздрогнула и услышала эхо в одном из дверных проемов.

[Котерия решила прокрасться мимо здания в поисках входа или другого места проникновения. Мортикс Икс, не желая быть невидимым для своих товарищей, не стал применять Затемнение. Джастин попросил трио сделать бросок Ловкость+Скрытность со сложностью 7. Эллисон делает бросок за Мортикса Икс Ловкость (3)+ Скрытность (3) и выбрасывает 2, 8, 4, 5 — два успеха. Синтия делает бросок за ДМЗ Ловкость (4) и Скрытность (2) и выбрасывает 9, 1, 7, 5, 5, 5 — один успех. Роб делает бросок за Джиллиан Ловкость (2) и Скрытность (1) и выбрасывает 1, 5, 4 — провал!]

Из дверного проема появилось три фигуры с ножами в руках, большие и волочащие ноги, и направились в сторону вампиров. При помощи обостренных чувств Джиллиан почувствовала запах избытка витэ, который характеризовал гулей.

[Джастин попросил Роба, Синтию и Эллисон сделать бросок на инициативу для своих персонажей. Роб прибавляет Ловкость Джиллиан (2) к ее Сообразительности (3), делает 5 бросков и в сумме набирает 10. Эллисон складывает Ловкость (3) и Сообразительность (3) Мортикса Икс и набирает 15. Синтия проделывает то же с Ловкостью (4) и Сообразительностью (3) ДМЗ и набирает 14. Джастин делает бросок сразу за всех гулей, выбрасывает 6 и прибавляет это число к их Ловкости (3) и Сообразительности (2). В итоге у гулей получается 11.

Теперь в зависимости от своей инициативы игроки объявляют о своих действиях. Роб решает, что Джиллиан тратит пункт крови, чтобы увеличить свою Выносливость до 3 (рефлекторное действие), а затем использует способность Взгляд Ужаса на ближайшего к ней гуля. Джастин решил, что гули разделились — по одному гулю на каждого персонажа. Синтия говорит, что ДМЗ использует один пункт крови, чтобы активировать Когти Зверя (автоматическое действие), а затем нападает на ближайшего гуля. Наконец

Эллисон решает, что Мортикс IIкс убегает на ближайшую улицу, где он надеется использовать Незримое Присутствие.]

Мортикс Икс отбежал в тени улицы, из которых он только что появился, а гуль принялся преследовать его. ДМЗ с яростью прыгнул на другого гуля, обнажив клыки и когти. Джиллиан собиралась с духом, чтобы как можно лучше применить свое Присутствие, так как ее противник потрясал кулаком и скалясь приближался к ней.

ДМЗ и гуль встретились посреди пустынной улицы. ДМЗ уклонился от замаха гуля и свалил его одним ударом. Гуль завопил пронзительным криком и упал на землю, ДМЗ издал крик хищника и вонзил клыки в своего поверженного врага… затем подумал лучше и решил, что пока лучше попридержать свою жажду крови.

Гуль, который преследовал Мортикса Икс, вбежал на улицу вслед за ним, но увидел лишь пустоту. Тем временем Джиллиан получила удар кулаком в живот от последнего из гулей. Она пошатнулась, но на нежить подобные удары действуют слабо. «И это все, что ты можешь?» — промурлыкала она, затем превратила свое лицо в маску ярости и зашипела на гуля. Будто сносимое здание тот упал на землю и зарыдал перед свое гораздо меньшей противницей.

[Теперь настало время фазы заключение. Мортикс IIкс был самым быстрым, и он просто движется, поэтому Джастин просто позволяет действию протекать самому по себе. Следующим действует ДМЗ, который активирует свою способность Превращения, зачем вступает в схватку (без каких–либо штрафов, так как цель находится меньше чем в половине расстояния, которое он может пройти на максимальной скорости), и наносит удар по своему оппоненту. Синтия делает семь бросков (Ловкость (4) + Драка (3) ДМЗ) со сложностью 6 и набирает 3, 1, 10, 9, 7, 4 и 6. «1» отменяет «10», но еще остается три успеха. Так как гуль не пытался уклониться, Синтия составляет запас кубиков на повреждения ДМЗ: 3 (за Силу) + 1 (за когти) + 2 (за два дополнительных успех поверх того, что был необходим для удара). Так как Когти Зверя наносят непоглощаемые повреждения, то гуль не может поглотить их, если у него нет Стойкости (а у него ее нет). Синтия выбрасывает 10, 8, 8, 9, 6, 6! Шесть успехов — и здоровья гуля опускается от Здоров до Искалечен за один удар. Технически гуль все еще находится в сражении, она Джастин решает, что такого урона вполне достаточно, чтобы вывести его из строя. Гуль падает с ног и умирает (или же скоро умрет).

Джастин решает, что настолько быстрое убийство может вызвать кровавое безумие у вампира. Он просит Синтию сделать бросок на Самоконтроль (2) со сложностью 5. Синтия выбрасывает 2 и 5 — один успех, и этого хватает еле–еле. ДМЗ едва удается сдержать своего Зверя

.

Гуль, который преследовал Мортикса IIкс, продолжает свою погоню. Мортикс IIкс достигает тени и Джастин решает, что он может попытаться скрыться от преследователя, поэтому он разрешает Эллисон использовать Затемнение, если она сделает успешный бросок Сообразительность+Скрытность со сложностью 8. Эллисон делает шесть бросков (Сообразительность (3) + Скрытность (3) Морти IIкс) и выбрасывает 2, 1, 10, 9, 8, 6. «1» отменяет «10», но у Эллисон все еще остается два успеха. Гуль забегает на улицу и никого там не видит.

В то же время гуль наносит удар по Джиллиан, и та решает не уклоняться (надеясь сделать свой Взгляд ужаса более ужасающим). У гуля Ловкость 3 и Драка 2, поэтому он бросает пять кубиков со сложностью 6. Он выбрасывает 5, 1, 9, 6, 5 — так как «1» отменяет «9», у гуля остается лишь один успех, и ему нечего добавить к урону от удара. Однако он достаточно силен (Сила 3) и есть точка в Могуществе, поэтому он делает три броска для удара. Он набирает 7, 3, 8 (сложность 6) и добавляет один автоматический успех за Могущество — три успеха, достаточно хорошо. Джиллиан пытается поглотить урон и терпит неудачу, набирая 4, 1, 9. Однако так как Джиллиан является нежитью, подобные травмы мало что значат для нее, поэтому результат снижается до одного уровня здоровья. Удар приводит ее к уровню здоровья Синяки, и это не вызывает у нее никаких штрафов. Джастин говорит, что Джиллиан смеется в лицо гулю, а затем угрожающе шипит.

Так как Джиллиан была разозлена сильным ударом, Джастин решает снизить сложность броска для Взгляда Ужаса на один. Роб делает бросок Обаяние (3) + Запугивание (2) Джиллиан со сложностью 4. Она набирает 3, 10, 10, 9, 6 — более чем достаточно, чтобы усмирить гуля. Гуль кричит, падает и принимается рыдать.

Драка продолжается до тех пор, пока одна из сторон не победит. Действительно ли гули являлись прислужниками Шабаша? Найдет ли Джилл своего сира иле же они попадут в ловушку? Можно ли доверять Мортиксу IIкс, или же он просто обманывает их? Лишь продолжение истории даст ответы на эти вопросы.]

Так как Каинит известный как Дилан совершил ужасные преступления, которые потрясли Камарилью и всех, кто принадлежит к нашему роду

и

Так как он нарушил Традиции, в частности нарушил Маскарад, убил несколько Сородичей, пренебрегая законами нашего рода, а так же сотрудничал с Сородичами Шабаша

и

Так как он не покаялся в своих злодеяниях и отверг кровную клятву, которая бы предотвратила повторение этих преступлений

Сим постановляем, что

Волею клана Тремер он объявляется Анафемой. Его имя будет помещено в Красный Список, и кровавая охота на него будет провозглашена во всех доменах. Любой, кто окажет ему помощь так же будет признан виновным и подвергнется наказанию. Да не будет подвергнут никакому наказанию тот, кто выпьет кровь Дилана, ибо он является изгоем и врагом Детей Каина.

23 ночь июня 1987 года.

Квестор — Домина

Джованнес Ди — *Габриэль ди Риглиетти (юстициарий)*

Свидетель

Бездодон (юстициарий)

Глава седьмая:
История Сородичей

Ренальд, ты знаешь, что я существо крайне проницательное, и я считаю, что писать для потомков – это удовлетворение своего эгоизма и недостойно нашего рода. Поэтому меня несколько задело то, что ты попросил меня написать аннотацию на эту вульгарную историческую ерунду. Однако не бери в голову – мое раздражение полностью прошло. Тебе нечего меня бояться.

Фактически, я даже получил кое-какое удовольствие, читая жалкий бред этой Колдуньи. Довольно раздражающе и познавательно наблюдать за претензиями на «человечность» некоторых крошек из Камарильи – раздражающие, потому что они все еще пытаются отвергнуть то, во что они превратились, а познавательно потому, что можно посмотреть, как они разыгрывают этот фарс.

Итак, когда я прочитал это краткое изложение нашей истории, оно достаточно меня повеселило. Я надеюсь, что проделанная мной работа оправдала твои ожидания. Но не проси меня сделать что-либо подобное снова, так как я не могу гарантировать, что в следующий раз буду в таком же хорошем настроении.

Викос –

Доктору Полу Фразери

Позвольте мне первой поприветствовать вас в Капелле Пяти Районов. Я надеюсь, что ваше путешествие было безопасным и не утомило вас. Надеюсь, ваше прибытие в Нью-Йорк было отличным. Стоит выразить благодарность союзникам, чьи имена заканчиваются на гласные, не так ли?

Я получила ваше резюме прямо перед вашим прибытием, и теперь я понимаю, почему вы решили присоединиться к нам. Возможно, вы будете чувствовать себя неуютно среди высших эшелонов власти, однако как я люблю говорить, у нас просто нет времени, чтобы вычищать все до бела. Не стоит говорить вам, что мы находимся на войне, и вы нужны нам. Проще говоря, вы были необходимы нам, и вот вы здесь.

Согласно отчету вашего прежнего ресента, вы практически ничего не знаете об истории нашего рода. Необычно, что к нам прислали кого-то столь необразованного, однако как мне сказали, вы получили Становление в крайней поспешности, и вместо того чтобы заняться вашим обучением, они поспешили отослать вас к нам. Эти бумаги содержат всю историю Сородичей, я дорабатывала ее в течение многих лет по мере того, как мои знания возрастали и наступали новые времена. Не беспокойтесь о том, чтобы осознать все это за одну ночь – просто попытайтесь понять основную суть текста, а с деталями разберитесь позже. Если же вы не поймете, можете даже спросить у меня. Лучше я отвечу на пару вопросов, чем потом замечу неправильное понимание, произошедшее по невежеству. Первое отнимает время, второе – намного более важные ресурсы.

Так что устраивайтесь и начинайте читать – завтра будет трудная ночь.

Айслин Стэрбридж, Регент Пяти Районов

В начале

Большинство из того, что мы знаем о нашем происхождении, основано на отрывках из Книги Нод, и даже если это всего лишь легенды, многие из нашего рода свято верят в это. Все мы знаем о Каине и Авеле (я надеюсь). Бог изгнал Каина из общества смертных за его преступление, и Каин ушел в «Землю Нод», где бы она ни была. Согласно Книге, там он встретил Лилит, первую жену Адама в еврейской фольклоре. Она одна из всех смертных пожалела Каина, и он долгое время провел с ней, в течение которого его посетили архангелы Уриил, Рафаил и Михаил. Каждый из них сказал, что ему стоит лишь покаяться перед Богом, и тогда его изгнанию придет конец. Каждый раз он отказывался, и каждый из архангелов проклинал его, пока он наконец не превратился в то, что можно назвать первым вампиром. При помощи Лилит он научился способностям, которые мы теперь называем «Дисциплинами», и после того, как он решил, что она больше не сможет его ничему научить, он оставил ее.

Первый Город

В течение неизвестного количества времени Каин странствовал, жалкий и одинокий, пока в одну из ночей он не наткнулся на поселение людей. Первый Город, согласно самым старым отрывкам из Книги Нод, был чудом древности. На самом деле навряд ли это было что-то грандиозное – скорее всего примитивный город с глиняными хижинами, обнесенный стеной, однако Каин впервые встретил людей за много лет. Люди, пораженные способностями Каина, сделали его своим правителем, и на время он был удовлетворен. Однако по прошествии нескольких лет одиночество начало терзать его. Он решил дать Становление из-за самого популярного повода – чтобы у него была компания. Мало что изменилось за все эти годы, по крайне мере в этом смысле.

Не взирая на предзнаменования, что его дети побивают друг друга так же, как он убил своего брата, согласно легендам он создал по крайне мере трех детей – Еноха (по имени которого и был назван город), Циллу и Ирада. Они стали известны как Второе Поколение. И все бы было хорошо, если бы эти трое не захотели создать собственных детей. Они давали Становление не подумав, назло Каину, пока Енох не был практически перенаселен. Люди и вампиры жили бок о бок, зная друг о друге, однако люди служили вампирам, а не сосуществовали с ними. Великий Потоп (да, тот самый Потоп из истории про Ноя) уничтожил множество смертных и несколько слабейших вампиров. Когда вода сошла, никто не мог вообразить, что же случиться дальше.

Второй Город

Каин скрылся от своих внуков, сам их вид был ему ненавистен. Он верил, что Потоп был наказанием Бога за то, что он давал Становление, и он решил больше не поддаваться искушению. Он не хотел, чтобы его нашли, а тех, кто приходил к нему, он изгонял прочь. Однако пока он прятался, Третье Поколение (известное как Патриархи, так как они пережили Потоп), убило Второе Поколение.

Енох был уничтожен во время Потопа, однако на его месте вскоре было построено то, что мы называем Вторым Городом. С течением времени Патриархи стали сражаться друг с другом, посылая в бой свое

Надо же, мы читали Книгу Нод! Какими умными могут быть эти маги-узурпаторы! Сколько древних книг собранно в их библиотеках!

Отрывки, которые наш птенец сократила в столь некультурной манере выгравированы на сердце у каждого истинного Ноддиста. Похоже, что наша Тремер понять эти слова, не уловив их сути, если вы понимаете, о чем я. Я множество раз спорил со своими коллегами по поводу этих отрывков, и могу процитировать вам множество теорий касательно символизма и истинного смысла первой части Книги. Например, некоторые тупые ребята предпочитают трактовать слова «Каин повелитель стада» как уничтожения агрокультурным обществом племен охотников, которое украло их урожай. Однако я опасаюсь, что наши теории, как бы тщательно мы их не разрабатывали, столь же недостоверны, как и то, что написано здесь.

потомство. Эта вражда затронула всех, включая смертных, и вскоре город пал. Это было началом Джихада, однако никто в точности не может сказать, из-за чего конкретно все это началось. В Книге Нод говорится, что Джихад – это проклятие Уриила, наложенное на Каина за то, что он создал потомство, невзирая на запрет. Другие верят, что это была просто ссора между двумя Сородичами (совсем как в наши дни), которая затем вышла из-под контроля.

Однако если Каин и скрывался, то это не означало, что он больше не интересовался своими внуками. В легендах говориться, что он проклял прародителя Носферату уродством за какое-то ужасное деяние (в легендах как всегда точно не говориться, за какое именно) и Малкава безумием, за то, что он исказил его образ. Оплакивая Второе Поколение, он так же проклял остальных внуков, предвещая, что они уничтожат друг друга и весь мир. Однако это не остановило Третье Поколение. Джихад уже начался, дав им цели, которыми они будут заняты в течение следующих нескольких тысяч лет.

Древний мир

После уничтожения Второго Города, многие вампиры разбрелись по свету, ища собственные пути и судьбы. Сородичи ходили по древним Британии, Греции и Риму как боги, вдохновляя поэтов и воинов на две тысячи лет вперед, и те называли их ламиями или ликантропами.

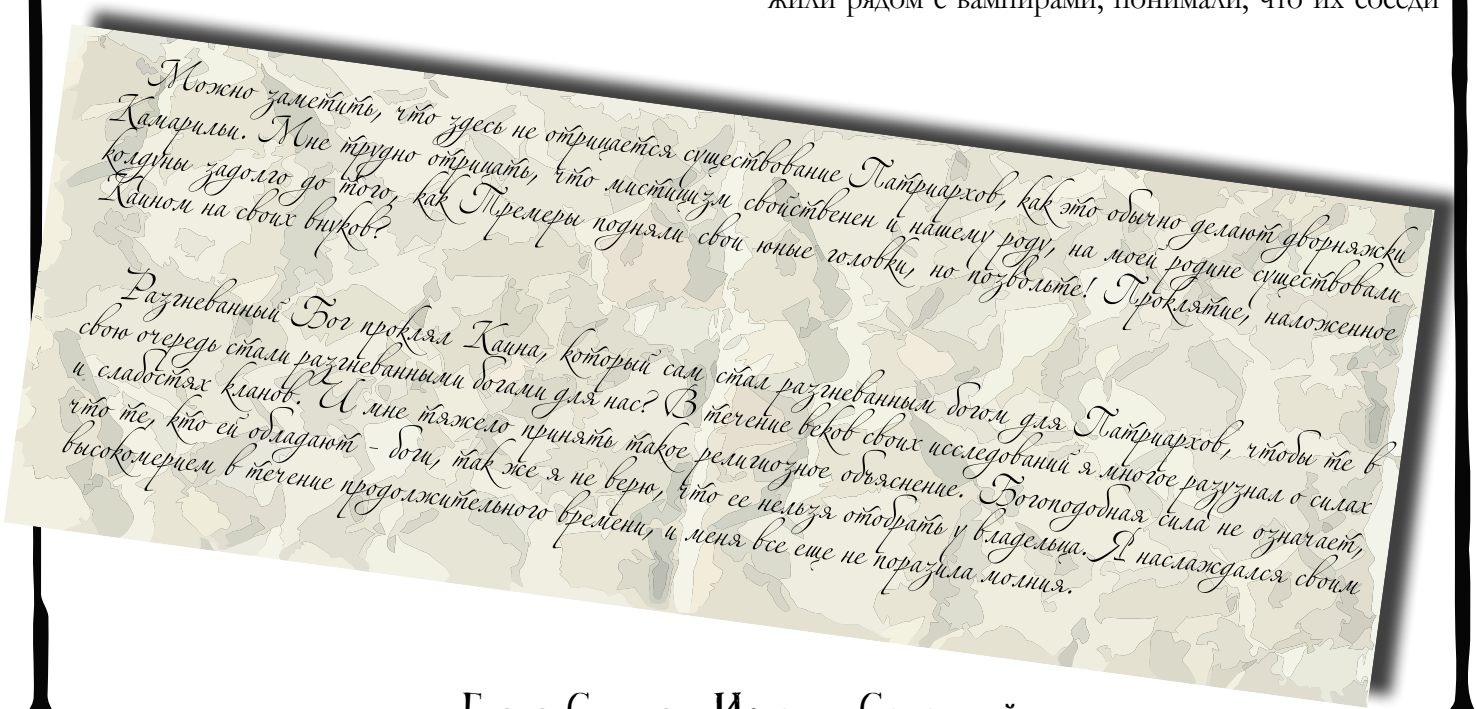
Разумеется, где бы не селились Сородичи, везде возникало соперничество. В Греции вампиры из Афин сражались против своих врагов из Спарты, они развязали Пелопонесскую войну и почти уничтожили два города: Спарта потерпела поражение, а Афины израсходовали практически все свои ресурсы. Сородичи из Македонии спровоцировали начало завоевательных походов. Особо стоит отметить противостояние между Римом и Карфагеном. Карфаген сыграл особую роль в истории Сородичей, а возможно и в развитии всего общества Сородичей.

Карфаген

Вампирская колония Карфаген – это величайшее достижение Сородичей или пример ужасающего высокомерия, в зависимости от того, кого вы спросите. Но одно очевидно – Карфаген отбрасывал свою тень еще в течение многих веков. Некоторые вампиры ссорятся и сражаются друг с другом из-за того, что произошло две тысячи лет назад.

Карфаген, столица Финикии, был значительным городом в мире смертных. Финикийские торговцы пересекали Средиземное море, чтобы обогатить свои города при помощи торговли. Финикийские моряки были одними из лучших в Греко-римском мире, их корабли бороздили моря от Плодородного Полумесяца до Иберии. В течение многих лет Карфаген даже превосходил Рим по красоте, что Риму не слишком нравилось. Но пока смертные ссорились из-за прав на торговлю, и римлян сжигала зависть, когда они видели процветающий Карфаген, в тенях этих городов происходило нечто большее. Карфаген был создан вампирами из клана Бруха как великий эксперимент, попытка воссоздать Первый Город и доказать, что смертные и Сородичи могут открыто сосуществовать вместе.

Я слышала столько историй об успехе этого эксперимента, что не уверенна, какие из них правдивы. Судя по всему, у вампиров Карфагена получилось сделать это, пусть и ненадолго. Смертные, которые жили рядом с вампирами, понимали, что их соседи



«отличаются от них», и они принимали это. Вампиры питались кровью на бойнях и из специально отобранных слуг. Не смотря на характер Бруха, нет сведений о том, что город превращался в скотобойню лишь из-за того, что кто-то оскорбил вампира. Разумеется, помимо этих существуют другие истории, о кровавых жертвоприношениях и поклонении демонам – каким из них вы склонны больше верить? По крайне мере, в Карфагене была хотя бы видимость порядка и вампиры могли там сосуществовать со смертными.

Но было одно «но». Этим «но» был Рим, римские вампиры, в особенности Вентру и Малкавиане, если записи правдивы, то они завидовали богатству Карфагена и пришли в ярость от «эксперимента» Бруха. Возможно, суеверные Малкавине решили, что в Карфагене прямым образом нарушается закон Каина о том, что между Детьми Каина и Детьми Сифа не должно быть ничего, кроме вражды. Или возможно их просто раздражало то, что кто-то из их рода преуспел больше, чем они сами. Так или иначе, они захотели уничтожить Карфаген.

В результате двух Пунических войн желание Сородичей Рима осуществилось. Город был сожжен и разрушен, а вампиры, которые не покинули его, были убиты. Земля была засыпана солью, и те, кто скрывались под землей от огня иссохли, так как кровь покинула их тела. Вампиры, которым удалось сбежать, унесли свои историю и горечь с собой. И в нынешние дни многие Бруха презирают Вентру за их роль в уничтожении «Величайшего Общества».

Карфаген. Каким патетическим символом он стал для Камарильи. Мы приближаемся к его воссозданию с каждой ночью, в каждом городе, который принадлежит Мадашу, а взор наших противников настолько затуманен, что они даже не обознают, какую темную Утопию мы собираемся создать своими усилиями. Насколько жалкими являются историки Камарильи, если они не способны правильно истолковать то, что находится у них перед глазами.

Темные Века

Согласно мнению некоторых, это была величайшая эпоха для нас, или по крайне мере лучшее время для того, чтобы быть вампиром. Для нас это время было одной из наиболее либеральных эпох. Маскарад еще не был официально принят, многие вампиры правили городами или занимали высокие должности в церкви или государстве, иногда достаточно открыто. Смертные жили в страхе перед сверхъестественным, веря в ведьм, ликантропов, фей и вампиров. Сородичи извлекали из этого большую выгоду, и они действительно были хозяевами этого мира долгих ночей. Камарилья и Шабаш еще не существовали — каждый был независим настолько, насколько ему этого хотелось.

В это время наш клан, Тремер, присоединился к вампирам. Наши записи свидетельствуют о том, что когда–то мы были кабалом смертных магов, и наши лидеры, Хозяин и проклятый Горатрикс захотели бессмертия для себя и для своего дома, чтобы у них было время для работы над своей магией. С этой целью они стали исследовать «жизненные» процессы Сородичей, чтобы продублировать их. План Хозяина сработал превосходно, однако затем кабал обнаружил, что находится в серьезной опасности, и его лидеры решили создать место в иерархии вампиров для себя до того, как они будут уничтожены. Кульминацией всего этого стало уничтожение Саулота, Древнего давно вымершего клана Салюбри.

Как бы мне хотелось, чтобы эта писака попала ко мне в руки вместе со своей работой! Все описание тех ночных столетий эта необразованная выскочка заменила этой чушью из пропаганды Тремеров, которой они пичкают всех словно младенцев! Никаких упоминаний о мудреце и путешественнике Саулоте или о его безобидных детях? Ни одного упоминания о том, как притворщики Тремеры проводили эксперименты над нами, чтобы узурпировать трон Каина? Ни одной отсылки к войне, которая разгорелась в Карпатах, чтобы стереть этот чумной клан с лица Европы? Действительно, история пишется победителями, и старейшины клана Тремер (если их можно назвать таковыми, не думаю, что среди них существует хоть кто-то, кто старше меня хотя бы на столетие) считают себя таковыми.

Итак, мы подошли к времени, о котором я могу судить из личного опыта, а не из каких-то там предположений.

Забудьте о вышеизложенных излияниях Тремера. Темные и Средние века были временами правления вампиров. Мы правили городами, которые освещали факелы, и никто не смел перечить нам, и крестьяне дрожали перед нами, своими ужасными повелителями. Смертные оставались крайне невежественными, а мы тратили ночи, чтобы все больше узнавать о мире. Однако мне нравиться и современная эпоха, и я не собираюсь рыдать о том, что эти давние времена не длились вечно. Разумеется, такие вещи никогда не длятся вечно.

Огненные Времена

К несчастью, открытость вампирского общества повлекла за собой серьезные последствия. Далеко не каждый боялся вампиров, которые правили из своих замков. Церковь, используя храбрость и Веру как оружие, начала наносить ответные удары. Жадность или ярость некоторых смертных пешек наконец переселила их страх, и они предали своих хозяев. Некоторые были полны религиозным рвением, они верили, что очищают мир от зла. У тех, кто наблюдал за высокомерием и жестокостью вампиров во время так называемой «Долгой Ночи» или слышал истории об этом так же были свои причины.

Современные вампиры не слишком задумываются об этом – большинство думает, что Инквизицию просто выдумали старейшины, чтобы держать молодежь в повиновении или что она была уставшей и безобидной. Однако все это далеко от истинны. Представьте себе мир, где Церковь контролирует все – начиная от медицины и образования и заканчивая политикой. Она может провозглашать войны, свергать королей и требовать повиновения от кого угодно в обществе. И она обрушила всю эту мощь на вампиров.

Все еще не испугались? То же было и с теми вампирами до тринадцатого века, когда церковь начала побеждать.

Костры Инквизиции и Восстание Анархов

Крестовые походы закончились, и для смертных Европы они имели плачевные последствия. Им требовалась кого-либо обвинить в этом, и Церковь принялась искать «порчу». В течение следующих двухсот лет Инквизиция и ее союзники стали распространять свою чудовищную политику по всей Европе, из Швейцарии она расползлась по Германии, Франции, Венгрии, Испании и Англии. Эти люди убивали всех, кто мог ввергнуть Европу и божьих людей в ад, будь то евреи, мусульмане,

Изучая историю Сородичей, я понял две вещи: во-первых, мы всегда лишь реагируем лишь на то, что делают смертные, и никак иначе, как бы мы не хвастались; во-вторых, как бы не были жестоки или развращены некоторые из нас, нам у людей еще учиться и учиться. В большинстве ужасов, о которых можно прочитать в исторических книгах, повинны сами смертные, а не вампиры.

катары, женщины, политические враги, еретики, вампиры… Полный список занял бы слишком много места, но надеюсь, вы поняли.

Некоторые из вампиров были найдены и казнены – пойманы в своих убежищах, преданы или просто убиты. Да, «убиты», и никак иначе. Некоторые старейшины, пытаясь спастись, решили использовать неонатов и служителей в качестве пушечного мяса, чтобы защититься от инквизиторов. Однако все пошло не так, как они планировали – инстинкт самосохранения не исчезает после Становления. Некоторые из этих «пешек» бежали и стали ради безопасности собираться в банды. Так было положено начло тому сброду, который называл себя анархами. Это движение началось по стоящим причинам, однако затем превратилось в банду молодых вампиров, орущих без толку и служащих любому, кто мог достаточно заплатить.

Во время всех этих беспорядков, когда старейшины сражались, чтобы сохранить свою власть, анархи решили, что они готовы скинуть иго раз и навсегда. Время было самое подходящее – между Крестовыми походами и Инквизицией, когда старейшины исчерпали почти все свои ресурсы. Тогда еще не было формальной организации, системы защиты от банд анархов, да и старейшины были слишком независимы и параноидальны, чтобы объединиться. Однако затем около двух дюжин старейшин из разных кланов собрались вместе и решили создать тайное общество, которое затем станет Камарильей. Было проведено множество встреч, однако нервные старейшины все еще не хотели объединяться со своими столетними противниками. Однако затем положение дел приняло другой оборот – стали распространяться новости о том, что анархи создали магию, которая согласно слухам могла разрушать узы крови. Число анархов возросло, и стали ходить слухи о том, что в это движение стали вливаться целые кланы: некоторые предполагали, что ритуал был разработан в Восточной Европе, землях, которые в течение долгого времени были известны как территория Цимисхи. В Италии буквально из ниоткуда появился новый клан, и многие старейшины гадали, как же это произошло, после чего они не смотря на все подозрения, стали вести переговоры, посылая «друзей своих друзей». Неизвестно, что послужило финальным толчком, однако в 1459 году семь величайших кланов Европы собрались вместе на первое официальное заседание Камарильи.

В это время Шпренгер и Крамер со своим трудом Malleus Maleficarum (Молот Ведьм) только подлили масла в огонь. После его опубликования мы, Тремеры, оказались в еще большей опасности. Наши исторические связи с магами убедили многих охотников в том, что мы вместе с ними повинны во всем.

Из-за злобы на наших союзников и «родственников», наши потери были гораздо большими, нежели у других Сородичей

Я даже не знаю, как Сородичи пережили все это. Некоторые впали в торпор, однако забыли сказать кому-либо, где они находятся, поэтому их так никогда и не разбудили – возможно, некоторые до сих пор спят где-то в Европе. Кто-то умер от рук своих врагов, которые воспользовались всеобщим хаосом. Многие сгорели в огнях инквизиции, когда раскрывали их истинную натуру, во время попыток защитить свои стада либо же по причинам, вообще не связанных с вампиризмом. Другие чахли в подземельях или были испепелены силой фанатичной Веры. Те, кто выжили, крайне хорошо все спланировали. Или же им просто повезло. Некоторые выжили, используя все свои ресурсы – например, создавая детей в качестве заслона. Некоторые могли предчувствовать неприятности, поэтому скрылись в тихих местах или даже покинули Европу. Позже, что наиболее важно, был адаптирован и введен Маскарад (который до этого воспринимался как простая мера предосторожности, а не как вопрос жизни и смерти). Вампиры перестали разъезжать в ночи, пугая крестьян, и открыто править своими владениями и аббатствами. Это было начало той не-жизни, которую знает большинство из нас – бродить в тенях, никогда не показываясь на глаза массам.

Однако вернемся к Восстанию Анархов. Теперь Камарилья была организованна, и имела силу, чтобы обрушиться на Анархов с яростью Каина. Для Тремеров это была личная война – мы давно враждовали с трижды проклятыми Цимисхи и теперь они были на противоположной стороне. У нас просто не было

Инквизиция. Проклятие нашего рода, но в чем-то она была и благословением.

Мы многое потеряли в эти времена. Замки пали. Библиотеки сгорели, и скрытое в них знание исчезло навсегда. Хорошие друзья и благородные противники встретили свою Окончательную Смерть от огня смертных. Но Каниты потеряли кое-что еще, о чем я нисколько не сожалею.

Мы потеряли наше самодовольство.

Невежественные и слабые были проткнуты колами и сожжены, однако умные сделали все необходимое, чтобы выжить. С борьбой пришли и возможности: двое старейшин, имена которых мне нет нужды упоминать здесь (но все же какая это была бесподобная победа!) умерли позорной смертью, когда мы, дети, решили, что можем сами управлять своими судьбами.

Я помню призыв на подписание Торнского Соглашения. Честно говоря, я бы лучше сгорел в огнях инквизиции, чем стал дворняжкой проклятых Тремеров и их презренных союзников, и было много, очень много тех, кто чувствовал то же, что и я. Как там сказал Донсанто? «Если в ответ на действия людей-крестоносцев Камарилья будет охотиться на себе подобных, давайте покажем им, что эти ведьмы не будут гореть так просто!! Создадим наш Шабаш, и посмотрим, что вы будите делать с жертвами, которые никогда не склонят свои головы под топор палача!»

Ба, банально. Но его сентиментальность актуальна и в наши дни.

Черная Смерть

Современные Сородичи скажут вам, что мы не подвержены болезням, что мы можем лишь разносить их, когда питаемся, а для нас самих они не представляют угрозы. Однако это не так.

Многие вампиры забывают о Черной Смерти, скорее всего из-за того, что многие современные вампиры не жили в то время. Я тоже не жила в то время, но встречала тех, кто жил. Каждый, кто думает, что болезни не влияют на нас, так же должен поговорить с кем-то из них. Существует три типа чумы – бубонная, пневмоническая и септиматическая. Из-за бубонной жертва покрывается ужасными нарывами, во время пневмонической жертва начинает кашлять и проявлять симптомы, похожие на обычную простуду, во время септиматической жертва начинает кашлять кровью и умирает в течение двух часов. Септиматическая передается через кровь и крайне заразна. Если ни о чем не подозревающий вампир питается из жертвы, зараженной септиматической чумой, он становится ее разносчиком. Что еще хуже, он сам начинает слабеть: терять кровь при кашле, испытывать боль, когда тело пытается очиститься от заразы и даже может впасть в торпор.

От чумы пострадали не только европейские священники, мы так же потеряли почти целый орден: многие заразились, участвуя в проводить Последний Ритуал с кровью умирающих. Согласно записям того времени, Черная Смерть превращала питание в кошмар. Многие вампиры стали питаться друг другом, результатом чего были узы крови или диаблери. Некоторые старейшины стали создавать детей просто для того, чтобы сожрать их. Те, кто путешествовал в это время, например в Скандинавию или Латвию приносили чуму с собой вместе с блохами в их одежде.

Чума снова вспыхнула в Англии в семнадцатом веке, почти в то же время, что и Великий Пожар. Чем больше я изучаю этот случай, тем больше убеждаюсь, что все это произошло из-за того, что из торпора восстал какой-то зараженный чумою вампир и начал питаться. К счастью, она далеко не распространилась – Великий Пожар хорошо очистил город.

выбора. После сорока лет ночных битв Камарилья наконец-то получила преимущество. Поняв, что продолжать дальше будет самоубийством, анархи подняли белый флаг. Первый конклав был созван в 1493 году, и с подписанием Торнского Соглашения война закончилась, однако ненадолго. Некоторые анархи отказались сдаться и решили сбежать и перегруппироваться. Когда они всплыли снова, то превратились в чудище, известное как Шабаш. Столетие кровавых схваток разделило нас на две стороны, и это предвещало еще больше схваток в последующие годы.

Ренессанс

Так или иначе, это была одна из величайших эпох для немертвых и других сверхъестественных существ. Когда потухли огни инквизиции, многие люди были так счастливы, что остались в живых, что немного двинулись умом. Среди смертных стали появляться поэты, писатели, романтики и изобретатели, а среди сверхъестественных существ… так же появились поэты, писатели, романтики и изобретатели. Сородичи постоянно общались со смертными, даже если смертные не подозревали об этом. Пока кто-либо из вампиров мог играть свою роль, люди принимали его.

То, что сохранили Сородичи, снова возвращалось в мир: некоторые вампиры учили впечатлительные молодые умы греческой и римской культуре, если конечно они могли их найти. Я не удивлюсь, если узнаю, что потерянные труды из греческой и римской литературы были восстановлены благодаря книгам из библиотек вампиров. «Придворный» Кастильоне и «Государь» Макиавелли превратили лидерство и дипломатию в искусство, и не сомневаюсь, что «современное» правительство Сородичей многое из них почерпнуло. Смертные художники, ищущие покровительства, дали многим вампирам шанс снова влиться в общество смертных и восстановить свою человечность. Я даже подозреваю, что наши Элизиумы обрели свое нынешнее воплощение в это время, когда вампиры наблюдали за представлениями в Глобусе, интригами при дворах Медичи и Елизаветы Первой и за дворцами богатых классов.

Лично у меня Ренессанс не вызывает такого восторга. Это была просто еще одна эпоха, не больше и не меньше. Да, искусство, история, философия и театр процветали, и Сородичи, которые все еще считали себя «людьми» обожали находиться в сердце всего этого. Но у тех, кто не видал подобных иллюзий, все это вызывало куда меньше восторга.

Да, в те времена в Европе было где развлечься, будь вы вампиром, человеком или кем-то еще. После долгих лет, когда правила Церковь, враг вампиров, вооруженная сталью и огнем, многие из Сородичей были готовы «вздохнуть свободно» и вспомнить о хороших вещах в не-жизни.

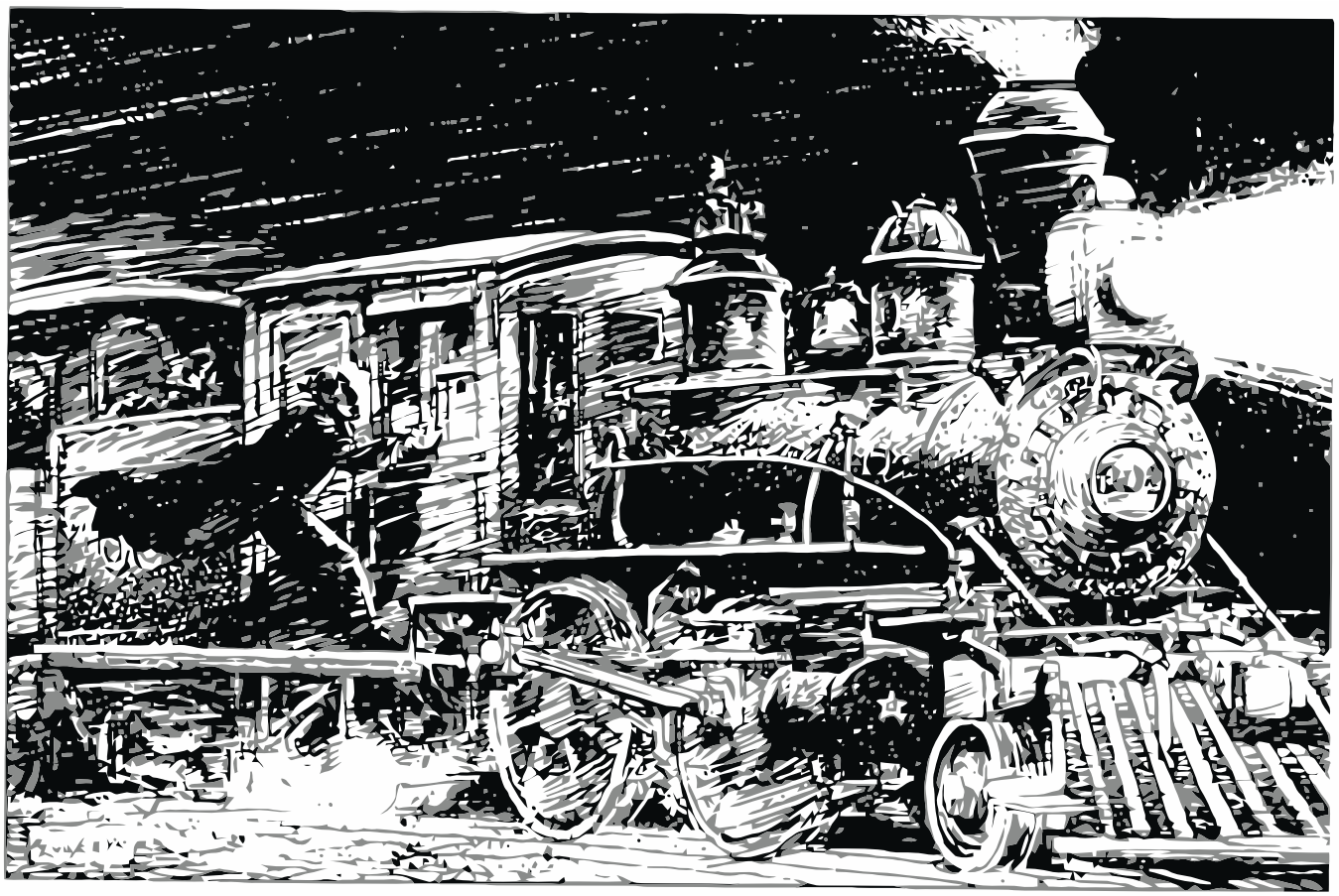
Однако не все было столь радужно. Все еще бушевали сражение между Камарильей и Шабашем как отголоски Восстания Анархов, и этот этап Джихада занял около двухсот лет. Однако в конце концов Камарилья заставила Шабаш отступить. Было ли это стратегическое отступления Шабаша или он просто исчерпал свои ресурсы, однако его почти вытеснили из Европы. Согласно одному из моих источников, Шабаш отступил на север Скандинавии, чтобы зализать свои раны и нанести ответный удар, если представиться такая возможность. Наверное, их хорошо потрепали, так как следующие пятьдесят лет они вели себя достаточно тихо.

Восемнадцатый век

Когда был открыт Новый Свет, Шабаш опередил Камарилью и прибыл туда первым на испанских кораблях (если то, что рассказывал мне мой «дядя», правда). Многие европейские Сородичи в это время думали: «Ну и пускай они туда едут. Это дикая земля, там полно животных и дикарей. Как и они сами». Они думали, что Шабаш истребит себя сам и никому не придется пачкать руки.

Я не знаю, почему старейшины совершили такую глупость по отношению к Шабашу. Некоторые европейские Сородичи обратили внимание на колониальную политику, и вскоре они поняли, что там что-то происходит… Я не могу сказать точно, что происходило в колониях в то время, так как вся информация основана на слухах. Все, что я могу сказать точно, это то, что Сородичи, влиявшие на колонии, стали слишком жадными, особенно в Англии. Революция стала для них ударом, и они заявили, что в этом виноват Шабаш. Однако я думаю, что во всем были виноваты «наглые» смертные. За все то время, что я имела дело с Черной Рукой и читала сообщения о них, я крайне редко видела, чтобы они использовали смертных в качестве своих пешек – они слишком гордые, чтобы использовать настолько «плохое» оружие.

Однако стоит помнить, что европейские Сородичи в Старом Свете контролировали ряд управляющих колониями, и смертные (а так же немногочисленные вампиры) в Америки рисковали бы многими выгодными торговыми договорами, если бы развязали против



Дураки из Камарильи и понятия не имели, какой потенциал у Нового Света. Некоторые из нас прибыли туда гораздо раньше наших противников, чтобы научиться существовать среди небольшого количества смертных. Это существование было не слишком приятным, насколько я понимаю. Однако нет худа без добра. Мы бросили в плодородную землю Америки, и нас нельзя было из нее уже вырвать.

Что же касается революций – насколько должно быть скучно искать следы Хаоситов в каждой заварушке, которую устроили люди! Возможно старейшины Камарильи строят иллюзии насчет нашего участия из-за того, что считают, что анархия и революция не могут захватить «здравомыслящие и послушные» разумы. Для роли подобной страшилки крайне подходит Шабаш, не так ли? Мы были слишком заняты своими делами, чтобы еще и смертных направлять (как будто лесной пожар можно запрячь и заставить его пахать).

Я надеюсь, что они все так же продолжают заблуждаться. Как будет чудесно, когда против них восстанут их собственные дети и низвергнут их в ад, где их давно заждались.

них войну, проявив «великую дерзость», как говорил один князь-Тореадор того времени. Я уверена, что немногочисленные американские вампиры, которые наслаждались тем, что сбежали из Старого Света от контроля и формальностей старейшин, приняли бы в этой борьбе любую помощь, даже если бы она исходила от Шабаша. Революция стала еще одним поводом для стычки Камарильи и Шабаша, однако она быстро закончилась из-за немногочисленности тамошних вампиров.

За океаном, во Франции, люди, возможно вдохновленные успехом в Америке, начали еще одну революцию, более кровавую и менее мотивированную. Кого можно обвинить в этом? Наверное, как обычно, Шабаш – он у нас очень удобная страшилка. Мой сир, который был смертным во времена Робеспьера, считает, что виновниками являются Бруха и Носферату, в то время как один из моих бывших регентов (который так же существовал в те времена, но уже в виде вампира) во всем обвинял Малкавиан. Я же склонна считать, что вампиры проста снова подключились к тому, что делали смертные. Я не думаю, что Шабаш сыграл большую роль в этом, он был слишком занят в колониях – нет никаких записей о войне или вторжении Сородичей. Так или иначе, некоторые вампиры все же смогли воспользоваться хаосом или же погибли во время него. Так как вампиры обычно поддерживали королевскую власть, было не так уж сложно заставить толпу поверить в то, что во всем повинны именно они – Мадам Гильотина отдыхала редко. К счастью, мои грандсир и сир успели бежать от Правления Террора.

Эпоха пара – век прогресса

Это было время исследований и индустрии. Смертные устремились к прогрессу, а Сородичи покровительствовали им и наслаждались плодами цивилизации. В те времена элегантности и манер многие старейшины наслаждались тем положением, которое давал им их возраст, и даже в нынешние ночи они продолжают придерживаться традиций, которые были созданы тогда. Куда бы смертные ни пошли, мы уже были там. И я хочу сказать, что в своих действиях мы руководствовались не только «выгодой».

Так обычно пишут в книгах для учеников. Все, что произошло в девятнадцатом веке, можно уместить в одном параграфе. Однако кой на чем стоит остановиться поподробней.

Вампиры были вынуждены искать себе домены и стада на континентах, где раньше они редко бывали, и там они столкнулись с врагами и чудесами, с которыми никогда не встречались прежде. Для многих этому было первым контактом с вампирами Дальнего Востока, Индостана и Африки. Многие из Сородичей были шокированы, когда обнаружили, что эти вампиры отличаются от тех, что обитают в Европе и Америке. Однако как и другие исследователи, они решили колонизировать эти земли. Но в отличие от смертных, эти странные вампиры дали отпор в полную силу. Невиданные силы обрушались на захватчиков. В то время как европейцы завоевывали и «приносили цивилизацию дикарям» в тенях так же велась война. В конце концов как смертные, так и сверхъестественные существа этих земель объединились против захватчиков. Сородичи отступили и решили позволить смертным сделать всю работу за себя до того, как попытаться снова. Однако даже после этого те, кто вернулись, решили не испытывать свою удачу и держаться «цивилизованных» мест – Гонг Конга, Мадагаскара, Каира, Бомбея, словом тех мест, где белые люди имели власть. Так что я считаю, что мы знаем о Дальнем Востоке и Африке далеко не так много, как нам хотелось бы, кроме тех историй, в которые мне бы не сильно хотелось верить.

Африка стала настоящей проблемой для Тремеров – все попытки основать там капеллы провалились по неизвестным причинам. Азия всегда оставалась загадкой для нас. Единственная капелла находилась в стабильном и полном западных людей Гонг Конге, и в настоящий момент, после передачи контроля над городом, ее будущее. Было бы глупо прекратить нашу экспансию на Восток, но нам нуж-

ны те, кто лучше разбирается в восточной культуре и мистицизме (или хотя бы говорит по-китайски), чтобы получить там преимущество и противостоять Восточным Сородичам.

Пар произвел переворот в производстве, путешествиях и индустрии. Сородичам пар так же принес ряд преимуществ. Пароходы и локомотивы значительно облегчили путешествия для вампиров – малое количество остановок, быстрое передвижение и защита от солнца позволяли быть уверенным в том, что вы скорее всего доберетесь до места своего назначения. Пар на фабриках приносил доход, и Сородичи начали делать при помощи этого деньги, как только поняли, что за паром будущие. Лучшим пример является Майкл Вандербилт, который благодаря своей проницательности вошел в высшее общество Нью-Йорка и завладел многими фабриками на Восточном Побережье.

Девятнадцатый век так же был временем социальных сдвигов и перемен. Не все Сородичи участвовали в этом, однако кое о чем можно сделать соответствующие выводы. На фабриках эксплуатировался труд рабочих и Бруха буквально взбесились. Репортеры, социальные работники и профсоюзы устраивали выступления, обычно с подачи таинственных информаторов (Носферату?), но вмешательство старейшин никогда не позволяло им зайти настолько далеко, насколько они хотели. Работа на фабриках приводила людей из маленьких провинциальных селений и городов в трущобы, что было хорошо для охоты. Текстильная промышленность, рудное дело и прочая индустрия нанесли непоправимый урон природе, воздух был отравлен смогом, леса вырублены, а вода загрязнена, что разумеется привело в ярость наших врагов люпинов.

В эту эпоху социальной активности некоторые вампиры стали находить смертных, чьи идеи были похожи на их собственные, пусть и не слишком. Я уверенна, что Малкавиане наблюдали за Нелли Блай, которая делала отчеты о клиниках для душевно больных. Некоторые Носферату, особенно в Лондоне и Нью-Йорке влияли на социальных работников, чтобы присматривать за своими стадами. Бруха братались с социалистами, профсоюзами и социальными работниками чтобы «дать больше униженным и оскорбленным», хотя я уверенна, что они просто искали легкие способы добычи крови. Более взыскательные Сородичи покровительствовали тому, что было модно в то время, а в те времена было модно участвовать во всяческой «благотворительности». Так или иначе, они заботились о стаде так, как хороший фермер заботится о своих животных. Здоровые коровы дают хорошее молоко, если вы понимаете, о чем я.

Вечеринки и Элизиумы проходили в те времена как на страницах у Эдит Вартон. Одним делом было иметь деньги в эти ночи, однако если у вас не было того, кто мог бы сказать вам, где и как их потратить, вы могли стать мишенью для гарпий. Идеалы Элизиума, не менявшиеся со времен Ренессанса, отряхнули от пыли, приделали к ним несколько новых оборочек, и снова выставили на всеобщее обозрение. Сокановцы говорили мне, что в это время Элизиум мог представлять из себя все, что угодно – интеллектуальное (лекция по социализму), художественное (выставка картин) или трансценендентное (упражнения по поиску у собравшихся «трансценедентальных способностей», чем бы это ни было) мероприятие.

Шабаш решил еще раз попытаться выбить Камарилью из Америки, и согласно мнению некоторых непопулярных исследователей нашего рода, старейшины были близки к поражению. Скажите спасибо Шабашу, который так и не смог довести дело до конца – иначе вы бы не читали этих строк. Оборотни из американской глуши решили, что они не собираются делить ее с нами. Так же если хотя бы половина того, о чем я читала и слышала от старейшин правда, то вампиры, в особенности Сетиты, играли немалую роль в создании районов «красных фонарей» и торговле наркотиками.

Большинство Сородичей, с которыми и говорила, сходятся на том, что в это время что-то сверхъестественное витало в воздухе. Как иначе можно объяснить все эти сверхъестественные происшествия? Фотографии фей, спиритические сеансы, проклятые приходы, оккультизм, и вслед за девятнадцатым веком наступил двадцатый.

Примечание об Уайтчапелльском Убийце – я просмотрел множество книг в своей библиотеке и других местах и не нашел в них никакого упоминания о Лорде Фианна. Он возник как страшилка по имени «Джек», а затем исчез без следа. Вы уверенны, что он был вампиром? Лично я думаю, что Лорда Фианну выдумал князь Митра, чтобы скрыть то, что даже он, используя все ресурсы Камарильи, не смог выяснить, кем же был этот Джек. На Лорда Фианну до сих пор объявлена кровавая охота, которая я думаю так никогда и не закончится. Лично я думаю, что это был смертный, больной настолько, что его не тронули даже Малкавиане, но все-таки смертный. Смертные не раз доказывали мне, что способны на такие жестокости и злодеяния, которые заставят даже нас содрогнуться.

Эпоха духов

Эпоха спиритуализма длилась два века и сыграла гораздо более значительную роль в истории Сородичей, чем некоторые думают. Рассмотрев ее с обеих точек зрения (как смертных, так и вампиров), я могу сказать, что это было время, богатое на всякие странные и сверхъестественные события.

Мы, Тремеры, были заняты в это время больше, чем обычно. Это была эпоха спиритических сеансов, медиумов… а так же мошенников, обманщиков, фокусников и разоблачений, которые заняли у нас долгие годы. Мы хотели проникнуть в тайны призраков и медиумов, и эта эпоха подходила для этого как нельзя лучше. Даже Сородичи, которые традиционно презирали оккультизм из-за своего богатого не-жизненного опыта занимались исследованиями в этой области и делали неожиданные открытия.

Побывав на нескольких мошеннических сеансах, где я пыталась связаться со своей умершей матерью я стала понимать, почему Гудини стал разоблачать этих шарлатанов. Я слышала истории от Тремеров и других вампиров об этом времени, и во многих из них было полно горечи – это были истории об утраченных любовниках, детях и сирах, с которыми они надеялись связаться, а натыкались лишь на обманщиков и слепых. Разумеется, не все принимали это близко к сердцу, однако даже Проклятые не любят, когда эксплуатируют их хрупкие надежды и эмоции. В этом смысле мы не отличаемся от смертных, и я думаю, что были те, кто хотел раскрыть подобные обманы. Возможно, они даже иногда подкупали ассистентов, чтобы устраивать публичные провалы этих трюков.

Некоторые считают, что в эту эпоху сверхъестественными явлениями прикрывались там, где слабел Маскарад. Однако это лишь часть правды. Сверхъестественное стало желанной вещью для обсуждения и изучения, и даже самые скромные люди стали рассказывать истории о встречах с призраками и другими ночными существами, зная, что их воспримут не слишком серьезно. Сверхъестественная литература так же стала популярна, особенно литература о вампирах. И в конце концов, люди стали серьезно заниматься исследованием призраков, медиумов и прочих паранормальных явлений, например основав Общество Психических Исследований (ОПИ) в Америке.

Согласно моему сиру, который провел большую часть своего времени в Лондоне, некоторые вампиры стали проникать в печатную индустрию после того, как истории о вампирах и призраках стали появляться в больших количествах. Однако публи-

кация Дракулы стала сюрпризом для Камарильи. Некоторые нашли эту книгу чудесной, но далеко не все. Некоторые старейшины верили в то, что это книга является серьезным нарушением Маскарада и может вызвать нежелательное любопытство со стороны смертных или же гнев со стороны разъяренных Цимисхи. Некоторые города вдруг наполнились архонтами, готовыми обрушить карающий меч правосудия на голову любого провинившегося Сородича. К удивлению, Изверги вели себя довольно тихо, однако я уверенна, что они сожгли каждую копию книги, которая попала к ним в руки за то, как там был изображен «Дракон».

Из-за «Дракулы», фотографий из Коттингли и спиритических сеансов охотники не знали, на кого же им охотиться. Однако к несчастью для нас, с течением времени их становилось все больше и больше – ложь и жадность фокусников, мировая война, спятившие серийные убийцы и всеобщая подавленность повлияли на верования смертных и их терпимость к сверхъестественному. Воодушевленные Гудини, подстрекаемые Инквизицией, смертные были готовы обрушиться на нас, однако не могли найти такой же поддержки, как и в Огненные Времена. Шабаш предпринял несколько попыток наступления в Америке, думая, что Внутренний Круг не следит за ней, но был крайне удивлен, натолкнувшись на готовых к войне князей. Мир переживал свои последние грезы, однако революционеры и фанатики уже решили разбудить его раз и навсегда.

Революция

Когда двадцатый век сменил девятнадцатый, революционеры вскипели недовольством и разразилась буря. По всей Европе свергались старые монархии и устанавливался «новый порядок», который должен был удовлетворить пролетариат.

Наиболее ярким примером является Октябрьская Революция, которую устроил Ленин в России, свергнув деспотичную монархию и правительство. Согласно моим исследованиям, даже самые ярые сторонники теории заговора не смогли отыскать следов влияния Сородичей в падении Романовых. Их казнь в Екатеринбурге шокировала многих вампиров, и не только Голубую Кровь. Это была смерть эпохи монархии, время королей и императоров наподобие царя Николая и его смертных современников прошло. Однако по крайне мере три клана заявляют, что дали Становление Анастасии. Однако поскольку ни одна из них не несет признаков родства с Романовыми, я думаю, что эта ложь была придумана теми кланами, чтобы повысить их статус, однако затем сыграла против них. А Распутин… не будем даже вспоминать о нем.

И опять-таки, меня поражает романтизм этой слабоумной новорожденной. Я думаю, что если бы во времена своей молодости она читала Аптона Синклера, то знала бы, какого сорта возможности предоставляет индустриализация. Сбитое в кучу население предоставляло множество наслаждений для нас, и гуманитарной деятельности среди них не было. Розы и вино, как же. Насколько мягкими и податливыми стали умы детей в последние годы.

Франция, Германия, Испания, Сербия – по всему континенту смертные рвались к свободе. Кто-то выиграл, кто-то проиграл, кто то-то вернулся к тому, с чего начинал. Сородичи как всегда наблюдали и делали ставки на победителей. Некоторые Сородичи заявляли, что конкретные вампиры провоцируют недовольство среди смертных, рискуя стабильностью городов для того, чтобы поколебать статус кво. Многие нападения Шабаша на Камарилью были синхронизированы с революционными возмущениями. Анархи так же предприняли несколько попыток в это время.

Мировые войны

Я думаю, что многие Сородичи считали, что знают все о войне и ее жестокостях перед тем, как началась Первая Мировая война. Однако я знаю несколько самодовольных вампиров, которые крайне обеспокоились, когда танки стали перепахивать поля Франции, горчичный газ превращал людей в гнилое мясо, а скорострельное оружие убивало их дюжинами одновременно. Для них жестокость означала что-то совсем другое – мечи и топоры, грабеж и мародерство, словом, все по гораздо меньшей шкале. Но на этот раз уничтожение вышло на новый уровень, новое оружие наносило куда больший ущерб. Некоторые молодые вампиры погрузились в безудержные сражения, однако большинство старейшин пустилось в бегство. Горчичный газ может навредить вашим легким даже если вы больше не дышите. Жестокость тех времен поразила многих. Я называю Первую мировую войну Великой Войной, и не без причин – в это время буквально целые нации сражались друг с другом. А благодаря телефону, телеграфу и радио любой мог получить последние новости о войне вне зависимости от того, где он находился.

Камарилья продолжала сражаться с Шабашем, даже в это время. Наша война с ними никогда не кончалась, лишь иногда затухала, чтобы затем разгореться с новой силой. Занималась ли Камарилья алкоголем в Чикаго, питалась ли раздробленным населением в России, наблюдала ли за зарождающейся киноиндустрией или просто выживала, Шабаш всегда был рядом.

Сразу после Депрессии активность Шабаша снизилась. Боевые стаи все еще устраивали небольшие уличные стычки, однако все выглядело спокойно. Я до сих пор не знаю, что заставило уйти Черную Руку в подполье. Такое ощущение, как будто они увидели Каина. Так или иначе, учитывая, сколько Сородичей Камарильи противостояло им, гражданская война – это последние, чего хотелось Шабашу.

Мало кто из вампиров сегодня любит говорить о своем влиянии на Вторую Мировую войну в Европе, и проанализировав свои записи я думаю, что не имею права их обвинять. Взглянув назад, легко сказать «Мы не виноваты, мы держались подальше от дел смертных, нас толкнули на дурной путь и т. д.» Это звучит как какое-то извинение. Мы, являясь живыми реликвиями, не можем заявлять, что это случилось впервые в истории, так как это уже случалось раньше. Неведенье не является прощением для попустительства геноциду, который кроме того что был ужасен, так еще и истреблял стада. И так или иначе, это была Великая Война, Часть Вторая, с небольшими изменениями. Горчичный газ исчез, но блицкриг залил города огнем, что навряд ли можно считать улучшением дел. Сородичи пытались сбежать из ада, которым стала Европа, в Штаты, давя на структуры власти и расходуя почти все свои ресурсы. Те, кто остались, наблюдали за бомбардировкой городов из своих «безопасных» подвалов, сражались голыми руками с мародерами или пили кровь из всего, что носило немецкую форму.

Современная эпоха

После бомбардировки Хиросимы и Нагасаки мир как бы попытался перестроить себя. И он до сих пор не успокоился.

Реконструкция была тяжелой и долгой, для вампиров она была даже более тягостной, чем для смертных. Многие старейшины и служители увидели, что их мир, их убежища, их сокровища превратились в руины. Многие благоразумные (и удачливые) переместили свои величайшие сокровища (детей, книги, реликвии) в безопасные места, но далеко не всем так повезло. Старый мир был буквально разорван на части и сшит заново, и поэтому для старейшин Сородичей это было тяжелым временем. Некоторые просто не смогли наблюдать за разрушением своего мира и предпочли впасть в торпор или встретить рассвет.

Эра Мак Картни – я наблюдала за ней вместе с еще несколькими вампирами, заботясь о том, чтобы мы не

потеряли несколько важных пешек. Многие старейшины после Мировых войн вернулись в свои гробы и склепы: большинство из них были так или иначе европейцами и видели слишком много общего между Огненными Временами и этими слухами об обустройстве. Возможно, они даже были правы: конечно, виновного уже не сжигали прилюдно на городской площади, их могли прилюдно унизить и опозорить, что было настолько же плохо. Ну, почти настолько же.

Эпоха Водолея – хотите верьте, хотите нет, но Тремеры мало чем занимались в шестидесятые. После холодных и стерильных пятидесятых интерес к магии возрос, однако нам это мало что давало. По правде говоря, оргии, психоделики и музыка важны лишь для тех, кто еще жив. Да, я пробывала кровь, насыщенную психоделиком, однако не выгоды ради – это была просто ошибка в питании, которую я никогда не забуду. Так или иначе, со всей этой модой и музыкой, со всеми этими людьми это была одна из самых абсурдных эпох, мною виденных.

И вот теперь наступила эпоха, когда смертные высадились на Луну, когда возник и исчез Железный Занавес, и одно из самых разрушительных оружий создавалось для целей «защиты». Даже после бомбардировки Хиросимы эта технология стала распространяться как лесной пожар: буквально каждую ночь появлялось какое-либо новое изобретение. Я знавала старейшин, которые настолько отстали от времени, что не пользовались телефоном или электронной почтой лишь из-за того, что боялись этих вещей. Однако я должна заметить, что и меня саму иногда пугает то, что машины и идеи, о которых я читала в книгах Герберта Уэллса и Жюля Верна в 1904 году, когда еще была смертной девушкой, входят во всеобщее употребление. Иногда я отказываюсь учить что-то новое, иногда я опускаюсь до помощи неоната, однако такова часть нашего бытия – мы можем «остановиться», а мир нет. И если вы за ним не поспеваете, то останетесь на обочине. Однако больше всего пугает то, что иногда старые вампиры уничтожают молодых, которые умеют пользоваться технологиями из-за того, что бояться их. И они собираются ввести нас в следующее тысячелетие?

Сегодня большинство жестоких преступлений не имеют отношения к вампирам, но они создают отличное прикрытие для других вещей. Когда я впервые прибыла сюда, Милос Килар (предыдущий регент) сказал мне, что за последние десять лет атаки Шабаша становятся все более яростными. Выходило одно из двух: либо они хотели нанести «последний удар перед падением», либо отчаянно пытались что-то сделать с надвигающимся. Я склоняюсь ко второму варианту, так как понятия не имею, куда же они могли нанести удар.

Когда одно тысячелетие сменяет другое, культы Геенны и старейшины-пророки (наверняка вы встречали кого-то из них – сперва они публично насмехаются над слухами о Патриархах, а затем шепчут об ужасах и богохульствах в своих убежищах, когда думают, что их никто не слышит) становятся еще более обеспокоенными и отчаянными. Я знаю одного понтифика, который страдает навязчивой идеей найти «женщину со знаком в виде полумесяца», о которой говорится в Книге Нод, игнорируя куда более важные задачи. Некоторые заявляют, что Шабаш готовиться к последней битве из-за того, что их лидеры считают, что Патриархи восстанут после наступления нового тысячелетия или вскоре после этого. Так же они захватили несколько доменов князей, и заявляют, что захватят еще несколько из тех, что традиционно принадлежат Камарилье. Мы держим линию обороны в Нью-Йорке, цепляясь за него когтями подобно кошке, которая боится намокнуть. Если падет Нью-Йорк, падет и Восточное Побережье.

Что же касается Камарильи, то вот мое мнение. Мы быстро приспосабливаемся, однако, как шепчут в некоторых капеллах, из нас уже начинает сыпаться пыль веков. Если что-либо случиться – лидеры придут в себя, Шабаш исчезнет или пробудится Хозяин, то секта начнет разваливаться подобно старому надгробию. И тогда уже не будет значения, какие города нам принадлежат, так как без Камарильи, которая так или иначе поддерживает порядок, падут все Сородичи. Вот где мы находимся после 5000 лет нашей истории.

Айслинг Стардридж, дополнено 5.23.98

Как ни больно мне это признавать, мои выводы совпадают (условно) с выводами этой дворняжки. Изменения, которые раньше происходили в обществе за век, теперь происходят за десятилетие, если не чаще. Я знаю Каннитов, которые раньше гордились своей способностью приспосабливаться, а теперь решили скрыться под землей, ожидая наступления более спокойной эпохи.

Они дураки. Геенна наверняка наступит раньше, чем они проснуться.

Наша война далека от завершения. Фактически, предзнаменования уже среди нас – я знаю Неоддистов, которые впадают в ярость, пытаясь раскрыть тайны Книги и воспользоваться ее мудростью прежде, чем будет слишком поздно. Разумеется, предсказания бывают разными: прочтите бредни Нострадамуса и только попробуйте мне сказать, что у него действительно был дар предвиденья. Однако слишком многие предсказания из Книги Нод оказывались истинной, даже в сравнении с самыми доскональными прогнозами вампиров. Вместе с предзнаменованиями приходит и новая сила. Даже самые ничтожные из Каннитов чувствуют, что вековому ожиданию вскоре придет конец, и что эти события изменят весь мир. Я бы испугался, если бы в моих жилах все еще текла смертная кровь. Мои кости леденели бы от ужаса, если бы костный мозг в них не иссох давным-давно.

Но во мне больше нет страха, и все, что мне осталось – ожидание.

Грядет Новая Эпоха.

Викос

«Три часа утра, и я думаю о том, как же это хорошо – быть мертвой. На улице идет дождь, и в отсветах фонарей кажется, что господь решил одарить каждого человека нимбом. Кварталом далее, на улице Локуст я вижу едущую машину, я даже могу прочитать ее номер отсюда – я никогда не была способна на такое, пока была жива. В конце улицы я вижу деревья на площади Риттенхаус, и клянусь, что способна пересчитать каждый листочек и каждую каплю воды на них.

Я вижу все это, и все это прекрасно.

Я так же вижу его. На нем надето коричневое пальто и у него в руках черный зонтик. Я начинаю двигаться к нему через площадь, рассчитывая свой темп так, чтобы догнать его на перекрестке. Я вижу седину в его волосах, линии его лица. Он выглядит лет на сорок, немного уставшим от жизни, но все еще готовым тянуть свою лямку. Его движения твердые и механические. Однако я быстрее.

Внезапно он останавливается и смотрит в небо. Возможно, он вглядывается туда через голые ветки парковых деревьев в поисках ответа. Возможно, в нем проснулся звериный инстинкт, который кричит «Лишник!». Это не имеет значения. Я все ближе. Двадцатая улица, девятнадцатая. . .

Он перестает смотреть на небо и снова идет. Его глаза встречаются с моими и я думаю, что он знает. Он больше не останавливается и не оборачивается. Я вижу боль, надежду и всю его жизнь, написанные у него на лице в последние мгновения его существования и я влюбляюсь в него.

Я влюбляюсь каждую ночь, и каждый вечер я снова просыпаюсь с разбитым сердцем. Некому обвинить меня, кроме меня самой. Некому, кроме меня самой».

Глава восьмая: Повествование

Забудьте о многочисленных страницах правил и кубиках. Закройте книгу, выключите свет и расскажите мне историю о тёмных желаниях и непреклонном голоде. Я расскажу вам о вампире, о его таланте и слабостях, и вы расскажите мне о том, с какими испытаниями ему приходиться сталкиваться, какие достижения или опасности ожидают его. Вы расскажите о событиях и создадите историю, а я расскажу, как вампир будет с ними справляться. Только вы знаете, чем закончиться история, но лишь я знаю, как её закончит вампир. Работа, которую вы проделали над историей, даст моему вампиру шанс улучшить его навыки, а его действия вдохнут жизнь в мир, который вы создали.

Такова суть повествования. Вампир — это игра о внутреннем сражении между человечностью и чудовищностью перед лицом невообразимой силы и вечной жизни. Смертные законы не сковывают Сородичей, мораль не сдерживает их — лишь увядшие страсти и взращённые идеалы смертной жизни удерживают вампира от поглощения его ужасной природой, и эти воспоминания становятся все тяжелее и тяжелее, когда годы сменяются веками. Если вкратце, то Вампир — это игра о персонажах и о том, как они развиваются (или деградируют) перед лицом трагедии и искушения. Может ли глубоко верующий смертный сохранить свои воззрения, когда его обуяла жажда крови? Может ли вампир сопротивляться искушению дать Становление своей любимой вместо того, чтобы проводить вечность в одиночестве? Зверь ожидает любого Сородича, который полностью поддаётся своим хищническим инстинктам. Рассказчик должен обращать внимание на происхождение персонажей, их надежды и амбиции, чтобы создавать для игроков убедительные и правдоподобные истории. Так что должность Рассказчика в Вампире крайне ответственна, она требует глубоких размышлений и кропотливой работы, чтобы создавать интересные для персонажей хроники и истории. Вы должны создать мир, который будет кошмарным отражением нашего собственного, который будет соблазнительном и отталкивающим, оживлённым и пугающим. Вы должны пробудить страх от нечеловеческой силы и страх от того, что произойдёт, если контроль над ней будет потерян. Вы не можете оставить персонажей самих по себе и позволить им выживать, воруя из банка крови. С приближением Геенны воздух наполнен интригами старейшин, служители манипулируют неонатами для своей выгоды, обещая им большие награды и ещё больший риск.

Повествование звучит как нечто сложное, но это только на первый взгляд. К счастью Рассказчик не должен делать всю работу сам. По иронии судьбы успех повествования зависит и от игроков. Удовлетворение ожиданий и интересов игроков хроники — первый шаг к созданию хорошей истории. Второй (после того, как события истории внимательно разработаны) — действие персонажей, как хорошие, так и плохие, что породит дальнейшее развитие истории. Никогда не забывайте: чем больше игроки вникают в события хроники, тем меньше работы остаётся Рассказчику. Вы не должны все делать в одиночку. Рассказчик должен получать от игры столько же, сколько и игроки, и в этой главе объясняется, как этого достичь.

В этой главе описывается, как создавать и проводить хроники по Вампиру и даются советы по созданию отдельных историй, которые составляют хронику.

Создайте детальную и цепляющую предысторию, мир, где ваши игроки смогут охотиться, и начните с того, что обсудите ваши идеи и идеи ваших игроков насчёт истории. После того как вы проработаете детали мира, создайте персонажей, чтобы заполнить его, помня о том, какую именно историю вы хотите рассказать. После того, как персонажи на своих местах, приступайте к созданию хроники, наполнив её интригами и событиями, и которые подходили бы к целям и мотивациям каждого из персонажей. Делайте каждый следующий шаг после завершения предыдущего, что позволит вам создавать все более и более детальную историю, увлекательную и лёгкую для восприятия. Если вы никогда не играли прежде в ролевые игры, не пугайтесь от всего этого. Делайте все постепенно, получайте и удовольствие и дайте свободу вашему воображению.

Первый беглый взгляд

Все начинается с определённых идей. Вы читаете книгу, и некоторые вещи приходят вам в голову. Возможно вы вообразите себе надменного князя, который твёрдой рукой правит городом, или возможно вам понравилась идея о банде анархов, которые устанавливают собственные правила и живут подобно волкам в городских джунглях. Вы что–то увидели, это проникло вам в мозг и вы подумали «Из этого можно сделать хорошую хронику». Вопрос состоит лишь в том, как превратить эти смутные идеи в хорошо продуманные истории, которые вы хотите рассказать?

Все начинается с игроков. Перед тем как вы начните создавать свою хронику, вы должны узнать, какого типа персонажей они хотят отыгрывать и будут ли их концепции соответствовать вашим идеям. Предположим, что вы решили создать историю о стремительном возвышении и падении князя в большом и важном городе. Вы представляете себе историю об интригах, предательстве и разлагающем влиянии большой власти. Но что будет, если один игрок решит играть за Носферату–анарха, другой за аполитичного Тореадора–нарцисса, ни один из которых не соответствует вашей концепции? Заставлять человека отыгрывать какую–либо концепцию — плохая идея, так как игроки должны содействовать игре и отыгрывать персонажей, которые им действительно интересны. Стоит провести переговоры по этому поводу и прийти к какому–либо компромиссу: возможно, вы сможете заинтересовать их политическими конфликтами и игрой на обе стороны, но сосредоточьтесь на самой хронике, а не на том, как персонажи будут сопротивляться планам старейшин, чтобы осуществить свои собственные. Важно убедится, что ваши идеи и ожидания игроков схожи ещё до того, как вы начнёте создавать хронику. В этом случае игроки смогут добавить свои идеи к вашим и облегчить вашу работу.

Когда достигнуто соглашение насчёт главной идеи хроники, игроки могут начать создавать своих персонажей, а вы — мир, где они охотятся. Это неплохо было бы делать одновременно, так как это позволяет вашим идеям дополнять друг друга, и может натолкнуть вас на то, что вы ранее пропустили. Допустим, игрок хочет, чтобы до своего Становления его персонаж был правительственным агентом. Вы можете раскрыть эту идею так: персонаж работал на ФБР, расследуя деятельность высших должностных лиц и политиков. Однако его отдел находился под влиянием могущественного вампира, который использовал его, чтобы собирать важные сведенья о деятельности своих соперников. Чтобы добавить ещё интриги, вы можете решить, что этот примоген теперь хочет дать Становление ещё одному члену отдела, который возможно был другом и любовников персонажа при жизни. Так же вы можете попросить игрока детально описать агентство, в котором работал его персонаж, что даст вам такие детали, как история и индивидуальные особенности персонажа, которые вы затем сможете вплести в свой мир. Это добавит убедительности его персонажу, позволив ему лучше включится в игру и дав вам дополнительный материал для хроники. Позвольте вашим игрокам углубиться в детали, когда они описывают своих персонажей. Помогите им в процессе создания персонажей, подумайте вместе с ними об их происхождении, сделайте их историю как можно более информативной. Игроки смогут подать вам идеи о множестве персонажей, ситуаций и конфликтов, которые вы сможете использовать позже.

Важно так же учесть Дополнения персонажа и детально их проработать, так как неонаты даже после своего Становления все ещё имеют тесные связи с жизнью, которая осталась позади. Поощряйте приобретение союзников, связей, влияния и в том же духе, а затем обдумайте все это вместе с игроками, чтобы сделать их более реальными. Откуда взялись ресурсы персонажа? Может, он получил наследство? А может выиграл в лотерею? Может он занимался торговлей наркотиками и украл выручку от этого дела? Как эти обстоятельства повлияют на персонажа и на его место в хронике? Связи или союзники — это не просто точки в листе персонажа: они люди с собственными чувствами и эмоциями. Например, игрок хочет, чтобы у него были связи среднего уровня в полиции. Кем будет этот человек, и как персонаж будет поддерживать с ним отношения? Это может быть дядя персонажа, детектив–ветеран, у которого есть привычка задавать детальные вопросы о жизни и действиях персонажа (особенно, если он поймает его на месте убийства!).

Каждое Дополнение добавляет грань в концепцию персонажа, содержа в себе множество идей, чтобы вдохновить Рассказчика. Как персонажи переживут внезапное и безвозвратное отречение от всего, что они знали или любили? Они инсценировали свою смерть или просто покинули смертную жизнь? Есть дли у них кто–то, кто любит их настолько, что не смириться с их исчезновением и пойдут на все, чтобы найти их? Могут ли персонажи отрешиться от своих супругов или детей, вырвать любовь из своего сердца зная, что может произойти в одну из ночей, если голод возьмёт верх? Эти ситуации — первые дилеммы, с которыми должны столкнуться персонажи, и они могут повлиять на их действия различными способами. Всегда есть соблазн описать Становление каждого и персонажа и просто смириться с тем, что значит «быть вампиром», однако подобные детали являются важной деталью персонажа в его сражении за свою человечность, и дают вам обширное подспорья для идей и их воздействия на персонажей.

После того как вы определились с главным направлением вашей хроники и обсудили детали касательно персонажей ваших игроков, вы можете принять некоторые решения касательно того мира, в котором будет происходить действие истории. Детально проработайте мир (обычно действие происходит в городе, но вы можете проводить хронику в небольшом городке или даже на дикой природе), населите его персонажами, которые будут соответствовать вашей концепции, и получите первые задатки для хроники.

Мир тёмных и смертоносных

До того, как вы создадите свою хронику, вам нужно создать место, где будет происходить её действие. Вы должны создать мир для своих историй, который будет соответствовать теме идеям вашей хроники и продемонстрировать преимущества и ужасы существования немёртвых. Мир вампиров мрачен, опасен и богат на образы. При создании вашего мира вы можете руководствоваться следующими принципами:

— Угасание добродетели: В Мире Тьмы остаётся мало иллюзий. Века жадности и обмана (как человеческих, так и вампирских) подточили невинность человечества. Цинизм и отчаянье проникают повсюду, от надписей на городских стенах до фильмов в кинотеатрах. Никто больше никому не доверяет, так как те, так как если вы обладаете состраданием и милосердием, то их могут использовать против вас. Благородные души и любящие сердца редки как бриллианты и столь же драгоценны.

— Кровь и деньги: Жизнь — дешёвая вещь, и отчаявшиеся люди находят утешение в насилии из–за разочарования, страха, ненависти и жадности. Преступления повсюду, и многие семьи или земляки настраивают себя против остального мира. Либо они, либо мы.

— Хороших ребят больше не осталось: Мир потерял своих героев. Их уличили в сексуальных скандалах или на взяточничестве, а возможно они пали жертвами распространившегося повсюду насилия. Нет ни сильных лидеров, ни веры в политиков или лучшее будущее. Людям виднее.

— Проклятые дома: Человечество разлагается изнутри, медленно и печально приходя в упадок, и символами этого разложения повсюду являются разрушающиеся фасады величественных готических церквей и гранитных зданий. Среди бездушных башен из металла и стекла может находиться заброшенный собор, чьи богато украшенные витражи напоминают о красоте времени, которое уже прошло. Подобные места служат напоминанием о том, что могло бы произойти или что может повториться снова.

— Ярость тысячелетий: Приближается конец века, и слухи вместе с предсказаниями начинают распространяться повсюду. Будет ли новое начало или наступит конец света? Некоторые смертные и Сородичи бояться грядущего и предзнаменований апокалипсиса, в то время как другие наполняют улицы насилием и отчаяньем, пытаясь оставить свой след в этом мире до того, как исчезнет в огне.

Эти примеры иллюстрируют суть Мира Тьмы, и они важны, так как они дают дополнительные дилеммы, с которыми должны справляться ваши персонажи по мере того, как их человечность падает. Отчаянье и покорность окружают их повсюду, смерть и насилие — обычное явление. Что с того, что кто–то убивает, а кто–то лжёт? Что может сделать один, даже если он вампир? Добродетели вроде храбрости или сострадания трудно найти и ещё труднее сохранить, но сражение за них крайне важно. Подобные сражения — источник для триумфом и трагедий игры, и решения, которые вы принимаете, создавая свой мир, должны считаться с этим. Разумеется, вы не должны быть фанатично привержены данным концепциям, и можете варьировать их в зависимости от индивидуального вкуса. Единственное, что стоит помнить — это что вести в вашем мире себя правильно и согласно чести должно быть сложно и обескураживающее.

Разумеется, при достаточных фантазии и умении все просчитывать вы можете организовать свою хронику по Вампиру где угодно — от Вашингтона до бассейна Амазонки. Лучшими местами разумеется являются большие города, потому что в них живёт множество вампиров и там сфокусированы деньги

и власть, которых жаждут многие Сородичи. Если вы решите провести хронику в большом городе, вы можете найти необходимую информацию и карты в вашей библиотеке, а затем использовать все это для своих целей. Помните, что вам не нужно в точности описывать каждую деталь: это Мир Тьмы, и вы можете изменять его в зависимости от своего желания. Подумайте о руководствующих принципах, и если необходимо изменяйте детали в зависимости от своих идей или общего настроения истории. Многие Рассказчики предпочитают проводить хроники в тёмных отражениях своих городов, так как повседневные знания игроков помогают им вообразить места, которые посещают их персонажи.

После того как вы набросали примерный план города, подумайте об его отличительных чертах, комбинируя их с символизмом, чтобы создать более яркие картины. Например, заброшенная железнодорожная станция в центре города со своими скрытыми коридорами может стать идеальным местом для Элизиума. Мало используемая церковь может стать убежищем для городских Каитиффов, став для них символом пристанища и спасения. Полудостроенный зоопарк может служить развлекательной площадкой для анархов, а каркас здания может стать неплохой обзорной площадкой для Носферату. Вампиры — территориальные существа, и места, которые они выбирают, отражают их позицию и индивидуальность. Так же не позволяйте реальности мешать, если вам в голову вдруг пришла потрясающая идея: если вы хотите, чтобы ваш князь правил из особняка викторианской эпохи, но в вашем городе такого нет, то вы все равно можете разместить его там, где захотите. В Вампире детали всегда второстепенны по сравнению с настроением и воображением.

Итак, вам нужно три вещи, чтобы создать мир для вашей хроники: у вас должна быть основная идея, вы должны проконтролировать создание персонажей вашими игроками и вы должны обладать некоторыми познаниями о том месте, где собрались проводить хронику. Теперь пришло время детально проработать вашу хронику.

Написанное кровью

Хроника — это особая история, которую хочет поведать Рассказчик. Она создаётся из нескольких небольших историй, в которых персонажи игроков являются центральными персонажами. Хроника — это вроде нескольких книг, которые рассказывают долгую историю. Каждая книга представляет из себя историю, которую можно разбить на главы, а те в свою очередь на сцены. То, что случиться в каждой из историй, зависит от общего направления хроники. Этот этап создания хроники — наиболее требовательный и затратный по времени для Рассказчика. В отличие от большинства ролевых игр с открытым концом, хроники по Вампиру имеют начало, середину и конец. Поэтому вы должны продумать структуру хроники и организовать свои мысли по этому поводу, подумать, какой у неё будет темп и продумать содержание каждой из историй. Хроника теряет свою энергичность и сфокусированность, если у неё нет конца. Ведь вы хотите, чтобы результатом всей вашей работы стали аплодисменты, а не хныканье? Заведите журнал или вносите информацию в компьютер, делайте пометки и записывайте определённые идеи, что определить курс вашей хроники. Не пытайтесь все удержать у себя в голове.

После того, как вы все это сделаете, у вас будет предостаточно информации для проведения вашей хроники: теперь у вас есть каркас для историй, и вам осталось лишь добавить детали. Разумеется, в первую очередь следует выбрать главную тему для хроники. Тема — это центральная идея хроники, которая отражает сюжеты всех историй.

Ниже приведены некоторые подходящие темы для хроник по Вампиру:

— **Джихад:** Имена Патриархов забыты ещё в древние времена, однако ходят слухи, что их интриги до сих пор влияют на общество Сородичей и направляют его. Организовывались крестовые походы, нации приходили к своему возвышению и падению, уничтожались целые кланы, и за всем этим стояло противоборство нечеловеческих существ, игра, суть которой возможно уже забыли даже сами игроки. С приближением конца тысячелетия некоторые верят, что приближается и апокалипсический конец этой игры. Рассказчик может использовать эту тему, чтобы вовлечь персонажей в хронику о тайном обществе или об отчаянных, амбициозных старейшинах, которые верят, что видят проявления планов Патриархов и могут предотвратить их осуществление. Так же персонажи могут преследовать собственные цели, а затем обнаружить, что

существует что–то, что сводит все события воедино. Стали ли они пешками в Великой Игре? И если так, то кто и для чего их использует?

— **Скованные невидимыми цепями:** Не–жизнь дарует силу и свободу, которую смертные даже не способны вообразить. Вампир сам себе закон — или нет? Несмотря на то, что Сородичи — бессмертные хозяева своего мира, они все ещё являются жертвами обязательств, интриг и страстей. Вампир может быть хозяином города, но может ли он быть хозяином собственной судьбы? Эта тема будет работать лучше всего, если хроника посвящена группе амбициозных вампиров, которые хотят стать сильными и влиятельными фигурами в городе или секте, стать самими себе судьями и ни перед кем не отчитываться. Сперва они должны спланировать, как избежать влияния своих сиров, своих столь же амбициозных товарищей, а позже и старейшин, чьё место персонажи обычно хотят занять. Но на пути к этому может много чего произойти, союзы могут создаваться и разрушаться, друзья победят, а враги будут повержены, и когда персонажи наконец достигнут желаемого, они поймут, что так и не стали хозяевами своей судьбы. Просто они поднялись на следующий уровень.

— **Холодное искупление:** Многие среди недавно получивших Становление с ужасом воспринимают то, чем они стали и всячески пытаются сохранить свою потерянную человеческую сущность. Персонажи начинают помогать бедным и бездомным, действовать как современный Робин Гуд или просто защищают беспомощных от нападок других Сородичей. Это тема посвящена не только борьбе персонажей с другими вампирами, которые отвергают этот «бесполезный» альтруизм, но и борьбе с проявлениями Зверя внутри себя. Мгновение в безумии может превратить акт жалости в ужасную трагедию.

— **Рождение новой эпохи:** Многие вампиры, знакомые с Книгой Нод, говорят о неизбежном катаклизме, конце одного цикла и начале другого. Старый порядок будет уничтожен, и многие идеалисты и сумасшедшие среди Сородичей рассуждают о новом порядке, который займёт его место. С приближением конца тысячелетия увеличивается количество истеричных слухов о глобальных сдвигах, и персонажи решают, противостоять ли им приливу революции или быть смытыми им. Будут ли они сражаться против анархии, чтобы сохранить старый порядок или они присоединятся (или же начнут свой) к идеалистическому крестовому походу по изменению мира?

— **Тени или оковы:** Сражение между Камарильей и Шабашем — это сражение между различными философиями. Должны ли вампиры отдавать людям то, что им причитается и сосуществовать вместе с ними или же Сородичи — это следующая ступень эволюции и они должны править смертными как скотом? Город Камарильи, который находиться в состоянии осады прекрасно подходит для этой темы и персонажи оказываются ввязанными в войну идеологий. Какая из сект права? Персонаж может отступиться от общепринятых взглядов Камарильи или же видеть «симпатизирующих Шабашу» в каждой тени. Персонажи даже могут попытаться предпринять благородный и трагический крестовый поход в связи с попыткой преодоления различий между сектами.

— **Дом находится в сердце:** Существование вампира одиноко и полно ужасов и не удивительно, что множество неонатов пытаются сохранить свои связи из смертной жизни. Могут ли вампиры действительно пойти домой или этим они просто подготавливают сцену для трагедии? Эта тема придаёт особое значение безвозвратному отделению вампира от человечества. Они могут красться в ночи, окружённые неизвестными смертными, однако мир солнечного света навсегда закрыт для них, а Голод, который они испытывают, является постоянной опасностью для их любимых.

Персонажи не склонны оставлять все то, что было у них в смертной жизни, не смотря на риск нарушения Маскарада, Голода и той опасности, которой они подвергают тех, о ком заботятся. Будут ли они эгоистично цепляться за то, что им было дорого при жизни? Или же они попытаются сохранить свою человечность, сфокусировавшись на том, что действительно важно в жизни?

Темы важны, так как они позволяют вам соотнести события и действия с главной идеей. Они придадут вашим хроникам непротиворечивость и эмоциональный резонанс, и позволят создать грандиозный финал. В одной хронике может быть больше одной темы: вы можете создать хронику, в который вампиры–неонаты будут разбираться со своими связями, в то время как их будут втягивать в свои планы старейшины, готовящиеся к наступающей Геенне. Персонажи станут вольными или невольными участниками этих планов и встанут перед дилеммой — создать новый порядок или сохранить мир, который им знаком. Несколько тем могут создать хорошую хронику для труппы, или же каждой персонаж может следовать своей собственной теме независимо от остальных. Все ограничено лишь количеством усилий, которые вы как Рассказчик собираетесь приложить к хронике.

После того, как вы выберете хронику, вы можете начать создавать события, которые будут составлять её, от начала и до конца. Как и у любой хорошей истории, у хроники должен быть финал, чтобы она была по–настоящему интересной, так как если вы знаете, как должны проходить события в вашей хронике, вы гораздо лучше сможете контролировать

свои истории. Рассмотрев свои начальные идеи, персонажей и темы, которые вы выбрали, затем сосредоточьтесь на деталях событий в вашей хронике. Например:

Начнём с идеи о том, что не–жизнь персонажей начинается с обаятельного вампира, его возвышения и падения в стремлении стать князем города. Вы можете решить выбрать две темы для своей хроники: «Тени или оковы» или «Скованные невидимыми цепями». Вам нравиться идея о том, чтобы показать персонажам свободу и власть, которой обладают старейшины Сородичей, а затем погрузить их в сеть интриг и обмана, где персонажи решат приобрести статус и власть, встав на сторону будущего князя. Однако когда он достигнет своей цели, то мишура идеализма и просвещения падёт и князь станет почти таким же деспотом, как и его предшественник. Персонажи, несмотря на своё новоприобретённое влияние, оказываются пойманы в ловушку обязательств перед князем и его союзниками, и у них больше нет той свободы делать все, что им вздумается, когда они были простыми неонатами. Дальше события ещё ухудшаются, город начинают сотрясать разногласия, и теперь персонажи должны задаться вопросом о лояльности не только текущему режиму, но и философии Камарильи в целом. Вы хотите закончить хронику грандиозным финалом, в котором персонажи должны решить, должны ли они остаться верными свои лояльности, чести и принципам, или же свергнуть тех, кому они помогли возвыситься, и установить новый порядок в городе. Теперь вы должны определить последовательность событий, которые приведут персонажей к этому финалу.

Все должно начинаться просто, потому что персонажам нужно время, чтобы привыкнуть к городу и его обитателям. Вы решаете, что первая история будет сосредоточена на Становлении персонажей и их отношениях с их сирами, на примирении персонажей с их новым существованием и улаживании дел с их смертным прошлым. В зависимости от того, как персонажи отреагируют на ситуацию, и будут устанавливаться цели и конфликты, которые вы включите в свою хронику. По ходу дела персонажи знакомятся с остальными Сородичами города, а затем их представляют князю. Вы можете изобразить атмосферу беспокойства в городе и общество Сородичей, управляемое стальной рукой тирана, и пока персонажи будут исследовать города, вы можете устроить им несколько событий, чтобы они узнали о тирании князя из первых рук. Это может быть свидетельство жестокого поступка или же сиры могут попросить персонажей доставить гневные послания других могущественным старейшинам. Возможно, они даже могут быть вовлечены в кровавую охоту, которая была объявлена на несчастного Сородича по сомнительным причинам. В ходе этих событий персонажи познакомятся и с другим Сородичем — служителем, который осторожно, но весьма красноречиво противостоит текущему режиму. Персонажи могут симпатизировать ему или донести на него, или же их лояльность и философия могут вступить в конфликт. С течением времени станет ясно, что этот Сородич сам хочет занять место князя. Персонажи должны будут решить, поддержать им узурпатора и получит власть и статус или же изобличить мятеж и получить куда меньшие награды от текущего режима. Персонажи — центральные герои хроники и должны принимать свои собственные решения, согласно своим концепциям и целям.

Затем начинается мятеж и вы решаете, что в интересах истории он удался, благодаря персонажам или вне зависимости от их усилий. В зависимости от своего выбора персонажи должны столкнуться с его последствиями, будут ли они могущественными или влиятельными членами нового режима, или сторонниками старого режима, которых все травят и поносят. Персонажи будут справляться со всем этим во второй половине хроники, когда князь отбросит свою благородную претенциозность и покажет себя таким же тираном, как и его предшественник. Теперь персонажи примерят на себя роли старейшин, которым они завидовали, когда были неонатами и поймут, что их новое положение сопряжено с многими опасностями и обязанностями. В конце хроники персонажи сделают полный круг: в зависимости то своего выбора в начале, они станут частью притесняющего режима или обаятельными смутьянами, которые ищут поддержки среди неонатов, чтобы организовать собственный мятеж.

Теперь у вас есть приблизительный план развития событий в вашей хронике. К главным событиям вы так же можете добавить небольшие сюжеты, которые будут основаны на персональных целях и задачах персонажей. Эти небольшие сюжеты можно включить в общий сюжет, или же они могут развиваться независимо от него, расширяя развитие персонажей и добавляя действия. Например, будущий узурпатор, ища помощь по свержению князя может замыслить дать Становление смертному, который занимает ключевую должность в могущественной компании, которую контролирует князь. Этот смертный может стать другом персонажей или же они могут воспротивиться его Становлению из–за личных принципов или философии несмотря на то, что они поддерживают мятеж. Вы можете включать небольшие сюжеты в хронику с самого её начала, основывая их на происхождении и личностях персонажей. Так же идеи насчёт небольших сюжетов могут возникать в течение игры, в зависимости от развития событий. Вы можете включить в свою хронику столько небольших сюжетов, сколько вам хочется, так как они добавляют граней персонажам и хронике в целом.

Вот ещё несколько примеров тем для хроник:

— Поиск скрытых тайн: Геенна быстро приближается, и многие Сородичи бояться, что мир может исчезнуть в огне. Персонажи могут быть потомством одного сира или котерией индивидуалистов, которые пытаются разгадать тайны тысячелетние тайны Патриархов и их планы, пока не стало слишком поздно. Темой этой хроники может являться поиск власти и манипулирование со стороны невидимых сил или искушения, которым подвергается тот, кто обладает большой властью. Рассказчик может добавлять элементы ужаса и неизвестности по мере того как персонажи будут приближаться к разгадке тайн, которые, возможно, неизвестны никому из смертных или Сородичей.

— Жить свободно или умереть: Персонажи являются бандой анархов, которые взбунтовались против диктатуры властного и авторитарного князя. Возможно на их непокорность князю активно повлияли сиры, подстрекая их к неповиновению и свержению текущего порядка. Князь будет противостоять этому, заявляя, что лишь он способен защитить город от Шабаша. Его правление принесёт порядок и стабильность, которым активно угрожают персонажи. Так же темами для подобных хроник могут стать темы противостояния свободы воли и навязываемого порядка или свободы мысли и волеизъявления перед лицом притеснения.

— Холодная компания акул: Персонажи является представителями высшего общества вампиров, которые составляют планы по получения власти и статуса среди служителей и старейшин. Политика, интриги и предательство становятся обычной нормой, противники улыбаются друг другу и в то же время ведут тихую и жестокую войну на улицах города. Хроника исследует такие темы как доверие, дружба, лояльность и портящий вкус власти.

— Нет места, которое можно было бы назвать домом: Персонажи бегут из города, который захватил Шабаш или же из–за интриг Джихада. Они должны приспособиться к существованию в новом городе, попытаться вернуть власть, которая раньше у них была или отстраниться от интриг при дворе князя. А затем начинают появляться признаки, что с городом случиться то же, что и с их предыдущим домом. Попытаются ли персонажи предотвратить несчастье или снова сбегут? Эта хроника исследует такие темы, как храбрость и честь, дружба и предательство.

— Конкистадоры: В этой хронике рассказывается о триумфе или трагедии основания нового домена в отдалённом городе. Преследуя цели Шабаша или Камарильи (или действуя без благословения какой–либо из сект), персонажи должны отвоевать город у сил, человеческих или сверхъестественных, которые так же претендуют на него. Подходящей темой для такой хроники может стать все что угодно, начиная с Джихада и заканчивая противостоянием «прогресса» и туземной культуры.

— Свободный город: Амбициозный совет примогенов объявляет город свободным и открытым как для Сородичей, так и для смертных в качестве места, где все могут мирно сосуществовать. Но может ли эта мечта осуществиться? Персонажи могут так же поучаствовать в осуществлении этой мечты, пытаясь из бывших врагов сделать друзей и союзников. Однако затем случается трагедия — непонимание или саботаж нарушают спокойствие и друг идёт против друга. Темы для этой хроники могут варьироваться от предубеждения до чести, храбрости и сочувствия.

— Голконда: Начинают распространяться слухи о таинственном страннике, который прибыл в город, и который является Старцем, достигшим Голконды. Говорит ли он правду или же просто является агентом Джихада, который хочет отдать город под власть своих хозяев? Персонажи должны найти ответ и столкнуться со всеми искушениями, которым их подвергнет расследование тайн. Подходящими темами для этой хроники являются искупление, человечность, жадность, лояльность и сострадание.

— Ангелы милосердия, ангелы смерти: Персонажи восстают против своих сиров, напуганные тем, во что они превратились и по каким причинам получили Становление. Непокорные и своевольные, они объявляют войну существам, которые создали их, сражаясь ради людей, которые видят мало различий между Тёмными Ангелами и теми, кто борется с ними. Подходящими темами для этой хроники могут стать честь, человечность, храбрость, предубеждение и предательство.

— История двух городов: Персонажи являются котерией/стаей, которая решила присоединиться к противоположной стороне, Камарильи или Шабашу. Персонажи должны найти подход к своим бывшим врагам, показать, что их интерес искренен и пройти испытания для вступления в новую секту. Затем они начнут кампанию по захвату своего бывшего дома. Темами для этой хроники могут стать жадность, любовь, дружба, предательство, правда и обман.

Дворы крови и алебастра

После того, как вы продумаете центральные темы своей хроники, вы будете готовы продумать детали вашего мира и персонажей, которые будут населять его. Проделанная прежде работа поможет вам понять, какого сорта персонажи вам нужны и какую роль они будут играть в вашей игре. Например, в случае князя–узурпатора, который описан выше, Рассказчик должен проработать самых важных вампиров города и их позиции, а так же детали касательно Элизиума и текущего князя. По мере развития игры Рассказчик может добавлять деталей другим Сородичам города, начиная от лишённых всяких прав Каитиффов, которые приходят и уходят и заканчивая смертными,

которые будут играть важную роль в хронике. Разумеется, как Рассказчик вы не должны создавать целый мир за один день. Определись с тем, что вам нужно к конкретному моменту хроники и проработайте эти элементы детально, и лишь затем приступайте к тому, что вам понадобиться в будущем.

Больше чем для любой другой ролевой игры, для Вампира требуются хорошо проработанные персонажи Рассказчика, чтобы сделать хронику интересной и увлекательной. Смертная жизнь мимолётна, города появляются и исчезают. Но Сородичи остаются, бессмертные, неизменные, единственная постоянная вещь в меняющимся мире. Персонажи Рассказчика — это сердце и душа хроники, которые придают вашему миру жизнь, движение и энергию. Обрисуйте их в живописных деталях, и действуйте через них, чтобы побуждать эмоции и идеи в своих игроках.

Первыми персонажами, которых создаёт Рассказчик, должны быть персонажи, которые создаются на основе Дополнений игроков. Это хорошая отправная точка, потому что игроки смогут помочь вам проработать их истории и характеристики. Когда вы создадите своих первых персонажей, то можете последовать следующими указаниями:

Вообразите роль: Каждый персонаж должен сыграть определённую роль в вашей хронике, да же те люди, которых персонажи встретят на тёмной стоянке и они станут их жертвами. В зависимости от того, какую роль персонажи должны сыграть, нужно определить, какими качествами они должны обладать, чтобы хорошо исполнять свои роли. Жертва (да, и жертв детализируйте настолько, насколько это возможно — пусть ваши персонажи почувствуют, что они охотятся на людей, а не на картонных персонажей) может воплощать в себе такие качества как симпатия, страх или пафос. Антагонисты же наоборот должны обладать такими качествами как грубость, ум или даже непомерная жестокость.

Нарисуйте картину: Вообразите, на что похожи ваши персонажи, приняв во внимание качества, которыми вы их наделили. Выберите одну или две характеристики, которые были бы интересны вам. Например, если вы пытаетесь изобразить стадо персонажа, образ высокого, широкоплечего мужчины со сломанным носом будет весьма запоминающимся, так же можно создать другие интересные образы. Образ могучего мужчины, сильного борца, беспомощного против Сородича, который был гораздо слабее его до Становления покажут силу и ужас, которые вызывают вампиры.

Выберите имя: Это звучит очевидно, но хорошо выбранные имена помогут лучше представить персонажей, в то время как плохо выбранные и оторванные от образа персонажей могут лишь испортить настроение тех сцен, где эти персонажи появляются. Допустим, если описанного выше борца назвать Поиндекстер, у игроков будет сложнее вызвать ассоциации с этим именем, так как он не подходит к персонажу и его статусу.

Возраст: Возраст персонажей имеет большое значение, когда вы создаёте персонажей–вампиров для своей хроники. Бессмертие разрушает все связи вампира со смертной жизнью, которые у него когда–то были. Друзья и семья исчезают, дома превращаются в руины — идея о том, что можно найти теплоту и комфорт в компании людей теряет всякую ценность, когда годы сменяются столетиями. Каждый год все больше отделяет Сородичей от общества смертных, по мере того как их опытность и амбиции возрастают и их перспективы становятся абсолютно чуждыми людям. Какую ценность имеют воззрения смертного, которому тридцать лет, для того, кто видел, как нации возвышались и приходили в упадок? После нескольких веков существования вампир начинает относиться к людям как к домашним животным — существам полезным, к которым можно даже испытывать какую–то привязанность, но слишком короткоживущим и глупым. Вампир, который планировал и существовал тысячелетия, больше не имеет никакого уважения к человеческому обществу, он манипулируют им как матка ульем.

Индивидуальность: Выберите одно или два слова, которыми можно воплотить характер персонажа. Сперва вы можете обратить внимание на Натуры и Маски персонажей, а затем обратится к архетипам, которые вы лучше всего знаете. Чтобы создать интересных персонажей, выберите для них индивидуальные черты, которые бы были бы противоположны «ролям», которые они должны сыграть в вашей хронике. Например, если вы хотите создать злодея, который преследует персонажей на каждом ходу, вы можете обмануть ожидания игроков и создать персонажа доброго, отходчивого, даже сострадательного, но того, кто считает, что уничтожение персонажей — необходимое зло, и от этого всем станет только лучше.

Прошлое: У каждого значительного персонажа из вашей хроники было какое–то прошлое. С какими трудностями он сталкивался, кого он любил или ненавидел? Могут ли пути его врагов или бывших возлюбленных пересечься с путями персонажей игроков? Есть ли у персонажа ментор, и как отношения с ним повлияют на него? Проработайте прошлое персонажа настолько тщательно, насколько этого требует хроника. Разумеется, персонажей, у которых весьма ограниченные роли вроде встречного на улице и члена смертной семьи не стоит прорабатывать столь же тщательно, как и трехсотлетнего примогена, у которого много чего было в его прошлом.

Причуды: Каждый индивидуален и каждый, смертный или Сородич, имеет свои странные привычки. Возможно он пьёт молоко прямо из пакета или любит музыку «Die Fledermaus», индивидуальные причуды ещё больше выделят персонажа и сделают его запоминающимся.

Недостатки/Слабости: Никто не идеален. У всех есть слабости и недостатки, с которыми нужно бороться. Особенно это важно касательно могущественных противников. Враги, которые не ошибаются и ничего не боятся не только отбивают охоту играть, но и делают её скучной. Недостатки создают бреши в броне врагов, которые персонажи могут обнаружить или добавить пафоса героическим персонажам, которые должны сражаться не только с внешними демонами, но и с внутренними.

Статистика/Навыки: Займитесь этим в последнюю очередь. Это всего лишь числа. Персонажей Рассказчика не стоит создавать столь же тщательно, как и персонажей игроков. Вы можете дать вашим персонажам такие навыки, какие пожелаете. Если персонажи не являются уникальными и интересами, то им не помогут даже лучшие числовые раскладки в мире.

Ключевым моментом для создания запоминающихся персонажей является избегание стереотипов. Легко проявить лень и описать бродячего персонажа просто как «Бруха анарха», при помощи этого можно описать один–единственный образ и набор манер, известный игрокам. Возможно вскоре каждый встречный «Бруха анарх» будет выглядеть, говорить и действовать одинаково. Бросьте вызов ожиданиям игроков. Немного подумав, вы можете добавить ему какую–либо причуду, которая сделает его уникальным и подтолкнёт воображение игроков. Предположим, что игроки встретили Вентру, который контролирует одну из крупнейших корпораций в городе. Стереотипный Вентру был бы крут, надменен, утончён и культурен. Но как будет выглядеть вампир, который плыл по течению всю свою смертную жизнь, находясь в тени папочки и его компании, а затем ставший вампиром и захватившим власть в местной индустрии? Какого рода личностью будет этот Вентру? Кое–где стереотипы приемлемы (особенно чтобы ввести игроков в заблуждение), но все же их лучше избегать.

В пламя

Неделями вы прорабатывали хронику, которую хотели поведать, так же как мир и населяющих его обитателей. Вы наблюдали как ваши игроки создавали своих персонажей, и совмещали их идеи со своими, чтобы игроки так же приняли участие в создании вашего мира. Теперь пришло время начать историю.

Проделанная ранее работа окупится и позволит вам полностью сконцентрироваться на истории.

Держа в уме темы и основные события вашей хроники, вы должны определить события, которые приведут к Становлению персонажей и их вступлению в котерию или стаю. Разумеется, это не обязательно, и многие Рассказчики предпочитают просто обговорить эти детали, сделав лишь несколько предположений и затем перейдя к действию. К несчастью, при таком подходе теряется много возможностей для повествования и возможность проследить для игрока и Рассказчика наиболее значительные события в развитии персонажа.

Вампиром не становятся лишь благодаря тайной клятве и пожатию руки. Все начинается с крови и резкой боли. Затем ужас превращается в экстаз, уничтожая всякое сопротивление. Участвовал ли персонаж во всем добровольно, соблазнившись Становлением, или его взяли силой, и его Становление было столь же травмирующее и пугающе, как и изнасилование? Так или иначе, персонаж был убит, но он не умер. Он пробудился, опустошённый и голодный, мёртвый внутри и с кожей, холодной как лёд. Затем он почувствовал запах крови в воздухе и впервые убил… История о Становлении и первой жертве — превосходный способ показать отделение вампира от смертных.

После того, как персонажи получат свои не–жизни, останется показать, как они собрались в группу. Представьте персонажей друг другу и наблюдайте за тем, как развиваются их отношения по мере развития первой истории, это поможет лучше понять сущность этой группы и дать вам идеи для будущих конфликтов. Причина, по которой группа собралась вместе, зависит от типа котерии, которую они сформируют. Вот несколько примеров:

— Правая рука сира: Могущественный вампир тщательно отбирал персонажей, чтобы создать группы талантливых и эффективных агентов. Каждый индивидуум был выбран благодаря своим талантам и смертным связям, затем его ввели в группу, в которой так же «адаптировались» Сородичи из других кланов, если их способности были полезны. Члены подобных котерий обычно находятся вместе против своих желаний и по принуждению, что может стать центральной темой для завязки истории.

— Родственные души: Вампиры — одинокие и территориальные существа по своей природе, но это не значит, что у них не может быть отношений, основанных общих интересах или опыте. В подобных котериях могут быть весьма разные персонажи из различных кланов, объединённые общими воззрениями или кризисом. Возможно, персонажи собрались вместе, когда на их территорию напал Шабаш. А может быть, персонажи — довольно

слабые вампиры, которые решили объединится, чтобы защитить свои охотничьи угодья от более могущественных, но одиноких Сородичей. Так же они могли собраться вместе, чтобы вытеснить городского примогена, сопротивляться всепроникающему влиянию Джихада или защитить смертное общество от опустошающего влияния вампиров. В истории о подобной котерии можно включить конфликты, которые будут возникать из–за лояльности и дружеских чувств к своей котерии.

— Дикие: Классический вариант котерии, когда неонаты собираются вокруг обаятельного лидера и защищают его и всех свои охотничьи угодья. Большинство подобных котерий — это анархи, которые показывают средний палец князю, но это не обязательно.

Так же подобная котерия позволяет создавать хроники, в которых персонажи являются диаблеристами, которые получают силу, преследуя и убивая городских старейшин. Диаблери может стать билетом к огромной силе, но ценой будут безопасность и души персонажей.

— Под командование князя: Персонажи собираются вместе по приказу князя или архиепископа города для выполнения специфического задания. Узы, которые свяжут их вместе, могут быть неформальными как обещания или рукопожатия или могущественными как принятие крови друг друга. За исключением этого объединяющего момента персонажи могут быть противоположны друг другу, возможно они даже были врагами в смертной жизни. Эта котерия — одна из самых сложных для отыгрыша, так как Рассказчику и игрокам придётся хорошо потрудиться, чтобы персонажи смогли преодолеть разногласия и работать вместе, но в то же время она позволяет создавать прекрасные истории.

— Изгои: Персонажи являются изгоями из–за своих действий или статуса в обществе, и они объединились лишь потому, что вместе выжить легче и у них нет причин для высокомерия. Подобная котерия типична для Каитиффов, но в неё могут входить вампиры из любых кланов. Возможно, персонажи пострадали от какого–то таинственного и могущественного соперника, и они должны объединиться, чтобы очистить своё имя.

Когда персонажи будут объединены в котерию, стоит определить, существуют между персонажами конфликты или преобладают лояльность и хорошие отношения. Вампиры — существа амбициозные, которые любят манипулировать другими, и даже внутри котерии у каждого Сородича есть собственные цели, которые пересекаются с целями группы, вероломство и обман — типичные темы, которыми может воспользоваться Рассказчик, чтобы красочно показать одиночество как сущность каждого из вампиров. Вероломство в котерии не стоит вызывать лишь ради продвижения хроники: если группа вампиров имеет сильно противоположные цели, Рассказчик может создать условия для развития вероломства и обмана в котерии и предоставить событиям развиваться самим собой. Например, в котерии есть персонаж, который является диаблеристом и питается кровью более могущественных Сородичей из чувства мести и Тореадор, которая думает, что влюблена в могущественного примогена, а ещё один персонаж имеет определённые политические стремления и ищет себя союзников среди городских старейшин. Использует ли диаблерист Тореадора, чтобы заманить примогена в засаду и уничтожить его? Или же честолюбивый политик будет манипулировать ими обоими, сперва уничтожив примогена, а затем предав диаблериста в надежде занять место, которое освободится после уничтожения примогена?

Создавая истории

Существуют несколько ключевых вещей, которые вы должны учесть при процессе повествования, создавая ваши истории. Это сюжет, конфликт, мир и настроение.

Сюжет — это то, о чем история, последовательность событий и действий персонажей от начала до конца. Первый вопрос, который вы должны себе задать, это о чем будет ваша история. Как и в случае хроники, вы должны хорошо представлять, как будет проходить ваша история. Существует два типа сюжетов: основные сюжеты являются неотъемлемыми частями хроники и продвигают вашу историю, а вторичные — несвязанные истории, которые могут иметь или не иметь что–то общее с сюжетом хронике и служат для развлечения. Лучший способ проводить хронику — это вставлять вторичные сюжеты между главными, чтобы давать передышки вашим игрокам важными событиями, и вы сможете осуществить интересные идеи, не нарушая целостности вашего основного сюжета.

Для поддержания вашего главного сюжета определите ход хроники и то, в каком направлении будет дальше двигаться дальше ваша история. Будут ли персонажи продолжать заниматься своими делами в городе и встречаться с его обитателями? Возможно, их сир использует их в качестве посланников к другому могущественному вампиру, и они почувствуют первые признаки беспокойства в городе, управляемого железной рукой князя, и создадут подоплёку для тем, которые вы бы хотели включить в свою историю. Ход событий вашей хроники поможет вам направлять и создавать истории по ходу вашего основного сюжета.

Во вторичных сюжетах может происходить все, что угодно. Если ваши игроки продирались через мрачный и сложный основной сюжет, возможно

пришло время устроить что–нибудь весёлое и ослабить напряжение. Возможно, это будет встреча с группой охотников на вампиров, у которых нет ничего, кроме опрометчивого энтузиазма и сделанного дома оружия. Если ваших персонажей стало немного напрягать их не–живое существование, то вы можете создать историю с их смертными родными или любимыми, которые не знают, что персонажи стали Сородичами. Вторичные сюжеты хороши как эксперименты и связующие элементы между различными частями главного сюжета.

Любой сюжет должен иметь главной идеей, которую можно выразить в нескольких коротких предложениях:

— Котерию послали на переговоры к князю Атланты [В 1999 году Атланта была захвачена Шабашем, а князь убит — прим. переводчика], но примоген Носферерату решил перехватить их по дороге.

— Персонажи встретили таинственного Каитиффа, который попросил ему помочь с расследованием исчезновения бездомных.

— Сир персонажа начал предпринимать действия по смещению местного князя.

Если вы не можете описать основную идею истории несколькими предложениями, вы решили взять на себя слишком много. Сфокусируйте ваше внимание на одном или двух основных событиях, и затем уже разрабатывайте развитие событий.

Вполне возможно, что вам захочется создать сюжет внутри сюжета, дополнительную историю, чьё действие будет происходить параллельно с действием главной истории и будет касаться одного или больше персонажей. В этих дополнительных сюжетах можно показать развитие персонажей, включая в них дополнительные конфликты и испытания, которые помогут развитию основной истории. Дополнительным сюжетом может стать появление бывшего возлюбленного персонажа, который является гулем главного антагониста котерии. Или персонаж должен будет предпринять действия против собственного клана и ему придётся выбирать, кому остаться лояльным. Если при создании персонажа деталям было уделено достаточное внимание, многие из ваших историй могут ещё глубже повлиять на отдельно взятых членов котерии. Используйте дополнительные сюжеты, где это возможно до тех пор, пока они не мешают истории в целом. Работая с прошлым (или текущими отношениями) персонажа в ваших историях, вы ещё глубже внедряете идеи игроков вашу хронику и подталкиваете их самих к помощи в изложении истории.

После того, как вы определили сюжет вашей истории, вы должны сконцентрироваться на главном конфликте. Конфликт — это препятствия или враждебные силы, которые персонажам предстоит преодолеть по сюжету. Источником конфликта может послужить все что угодно, как внутри группы, так и вне её. Например, сир персонажей приказал убить несколько важных слуг соперника-Сородича. Персонажи должны преодолеть телохранителей смертных, их меры безопасности, соблюсти Маскарад, и к тому же ещё остаются этические соображения. Персонажи с высокой Человечностью могут отказаться от серии хладнокровных убийств, что создаст конфликт как в самой группе, так и вне её. Рассказчик должен ставить игроков перед внутренними дилеммами. Моральные конфликты, как никакие другие, показывают персонажем, что далеко не все препятствия можно преодолеть при помощи грубой силы. Это заставит их думать, и это лучший способ испытать их.

Конфликты можно создавать в бесчисленных вариациях и комбинациях. Вот несколько примеров:

— Столкновения Сородичей: Вампиры могут соперничать друг с другом за все, что угодно — охотничьи угодья, политическое влияние и т.д.

— Вражда кланов: В городе кланы часто конфликтуют из–за территории, ресурсов или просто из–за предубеждения. Борьба внутри секты может быть столь жестокой, как война между сектами.

— Бремя власти: Молодые поколения боятся и негодуют по поводу власти своих старейшин, и анархи со своей позицией и малой мудростью не хотят подчиняться князю или примогенам.

— Испытание тиранией: Власть портит, и князей больших городов в том числе. Эти могущественные существа со своей властью часто являются причинами различных трагедий.

— Война миров: Камарилья и Шабаш отражают различные воззрения на мир, и они сражаются за превосходство. Города Европы и Америки являются полем битвы для этих давних врагов.

— Террор диких: Вампиры — не единственные существа, которые охотятся в ночи. Дикая местность — это дом для оборотней, расы перевёртышей, чья ярость ужасна. Время от времени они проводят свои кампании против Сородичей даже на улицах городов своих врагов.

— Тяжесть маски: Поддержание Маскарада — железный закон Камарильи, который не посмеет нарушить даже самый деспотичный князь. Иногда стоит предпринять кое–какие действия, чтобы сохранить тайны Сородичей, и хотя риск велик, награда ещё выше.

— Гончие и охотник: Определённые организации как в правительстве, так и вне его, подозревают о существовании вампиров и пытаются охотиться на них.

— Душа Зверя: Зверь реален, и он угрожает самоконтролю любого вампира. Сражение с чудовищем, которые влияет на существование любого из вампиров — универсальный конфликт, который должен присутствовать в каждой хронике в той или иной степени.

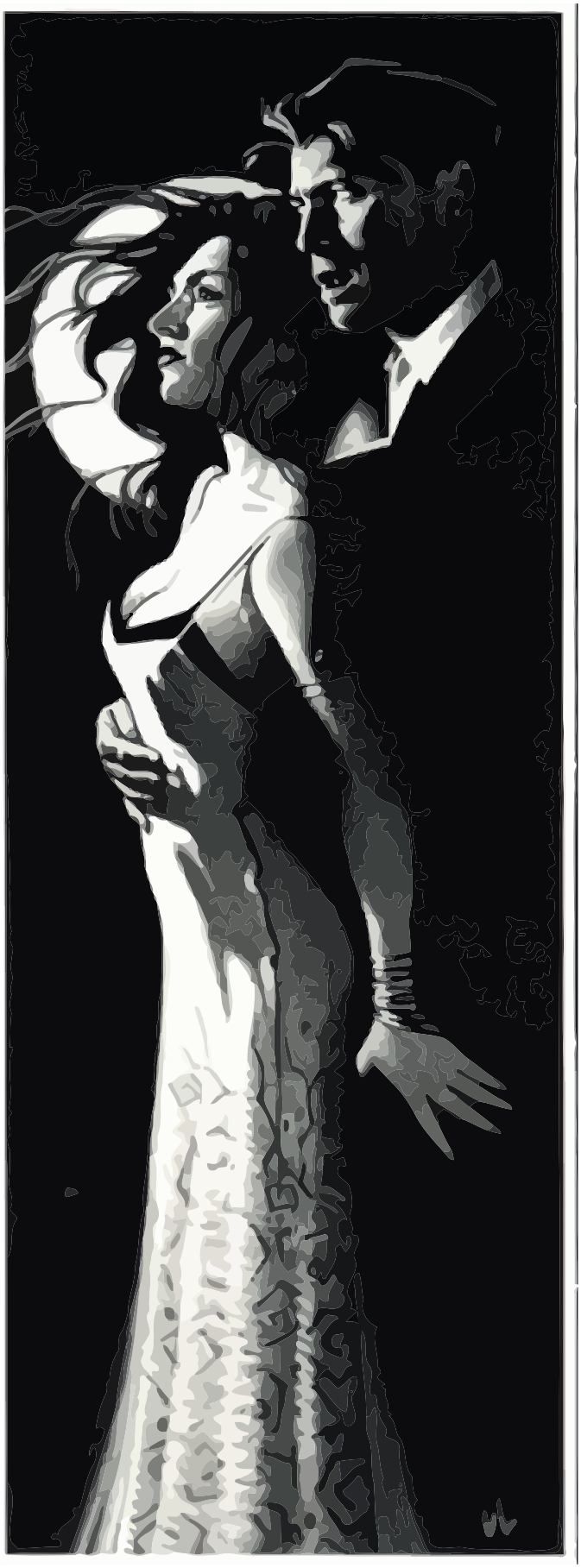
Когда вы уже определились с сюжетом и конфликтом, то можете сосредоточиться на элементах мира и настроения вашей истории. Мир важен как для каждой истории, так и для хроники в целом: хорошо подобранные детали пробудить воображение и чувства, что усилит впечатление от истории, которую вы хотите рассказать. Попытайтесь наполнить мир впечатлениями, которые вы бы хотели отразить в своей истории. Например, вы хотите изобразить сцену, в которой персонажи входят в логово могущественного Носферату. Вы вообразили логово и существо, которое там живёт, и захотели, чтобы игроки почувствовали беспомощность и отчаянье:

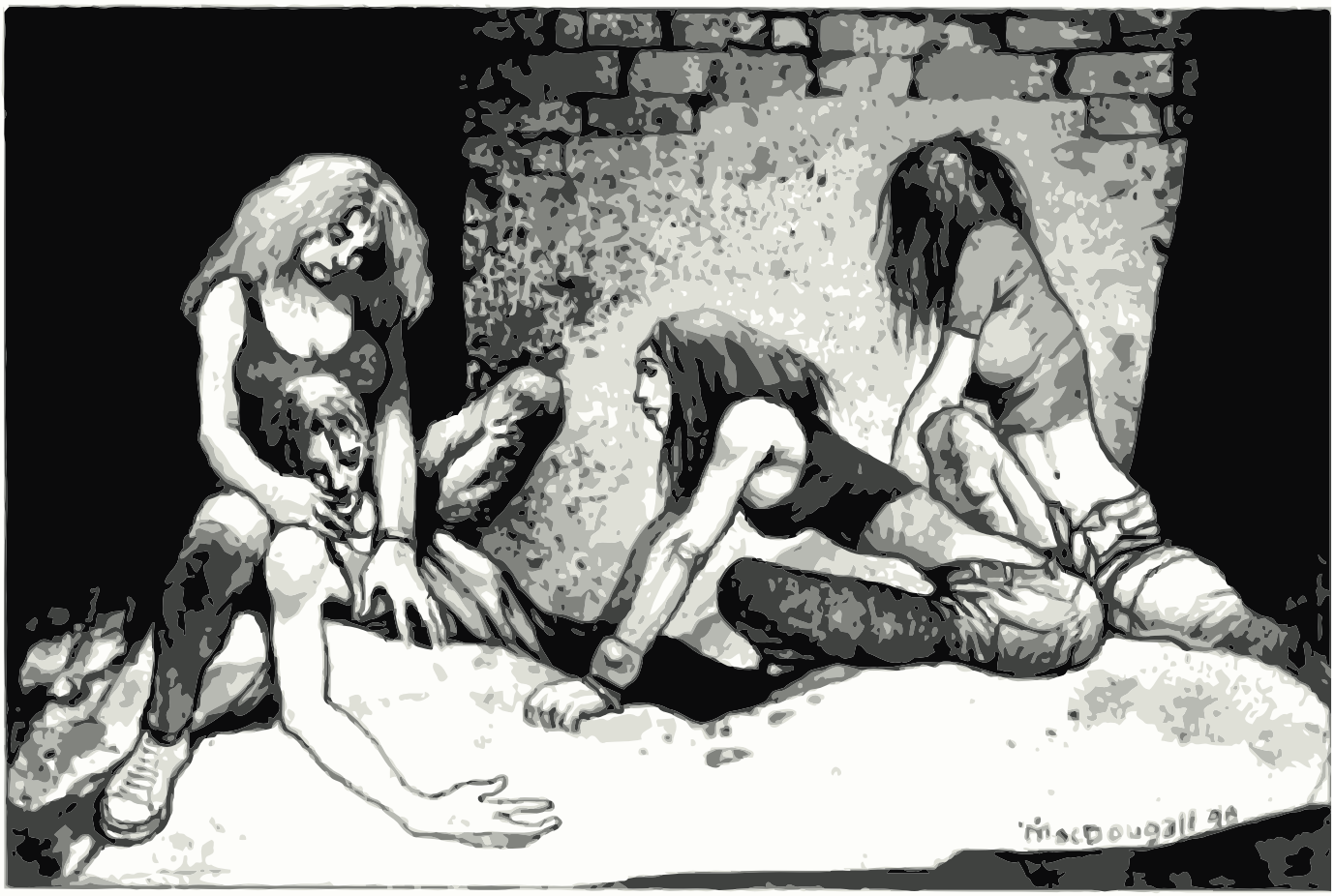
«Шаги гулко отдавались в помещении. Бездомные сидели поодиночке или небольшими группами, перешёптываясь между собой и глядя на улицу пустыми глазами. За изъеденными деревянными дверями находился широкий коридор так же наполненный бездомными. Некоторые из них спали, одетые в изношенную одежду и прижав к себе мешки из–под мусора со своим немногочисленным добром. Другие сидели на раскладушках или прислонялись к стенам, уставившись в пустоту, их чувства поблекли, и они уже слабо помнили, кто они и как докатились до подобного существования. В конце холодного помещения, где повсюду валялись пустые банки из–под супа, находилась тёмная дверь и лестница, которая вела вниз, к убежищу вампира».

Настроение стоит создавать, ориентируясь на ваш мир, потому что оно зависит от атмосферы, которую вы хотите преподнести своим игрокам. Если мир — это декорации для истории, то настроение — это то, как вы описываете декорации и действия персонажей в них. Лучший способ создать подходящее настроение — это придать особое значение деталям, при помощи которых вы хотите нарисовать картину, а остальные минимизировать. Например:

Страх: Чтобы создать настроение страха, изобразите беспомощность, незащищённость и ужас. «Дети уставились на вас глазами, вылезающими из орбит. Они принялись бежать, когда вы приблизились, хныкая при этом. Они бросились прочь от стальной двери, которая находилась в конце подвала».

Злоба: Чтобы создать настроение злобы, изобразите насилие, разочарование и гнев. «Кто–то в толпе закричал, и в его крике слышалась чистая





ярость, и затем бутылка ударилась о машину. Лобовое стекло треснуло, а затем по улице разнеслись звуки ударов кулаков и дубинок о плоть».

Одиночество: Одиночество можно изобразить при помощи заброшенности и уединения. «Когда–то этот театр знавал дни славы. Теперь же он потемнел, а окна в кассе для продажи билетов давно были разбиты. На одной из стен висели пожелтевшие афиши под запачканными стёклами, возвещая о премьерах пьес и знойных артистах, которые уже давно были забыты».

Отчаянье: Обычное настроение для историй о вампирах, отчаянье можно их изобразить при помощи беспомощности, разбитых надежд и потери невинности. «В конце века они создали развлекательную площадку для своих детей и любимых, с ярко раскрашенными лошадями, полками рядом с морским побережьем со сладостями и призами, которые могли выиграть посетители в различных играх. Теперь же карусель заржавела, лошади потрескались от холодного морского воздуха, и лишь отбросы общества ютились в разрисованных лачугах, которых не заботило ничего, кроме места для сна и выпивки».

Хорошо выбранные детали для описания мира позволят вам лучше впечатлить ваших игроков, запасть им в душу и дать им представить запоминающиеся картины, которые сделают игру более осязаемой и запоминающейся.

После того, как вы создадите все эти элементы, вам нужно будет совместить их вместе в виде отдельных сцен, создать декорации для действия, построить действие от начала и до кульминации, затем создать цельную историю и подготовить задатки для следующей истории.

Зацепка: Первый шаг для создания любой истории — включить персонажей в действие и пробудить их любопытство и интерес. Зацепкой может стать странник, который обратиться к персонажам за помощью, внезапный вызов к князю или внезапное и пугающее событие. Рассказчик должен создавать зацепки для истории, ориентируясь на личности и происхождение персонажей. Например, если персонаж был детективом в своей смертной жизни, то для него можно создать историю о запутанном убийстве или краже, которая будет связанна с событиями основной истории. Если у персонажа есть политические амбиции, то для него можно создать историю о его политическом соперничестве.

Создавая декорации: После того, как вы заинтересовали своих персонажей, вы должны вовлечь их в историю и её события. Не выкладывайте все ваши карты на стол сразу: лучший способ поддерживать любопытство у ваших игроков — это выдавать им по одной части головоломки за раз. Дайте им лишь представление о том, что они должны выполнить для того, чтобы достигнуть своей цели и дайте им намёки на то, что может произойти дальше. Если игроки достаточно сообразительны, то они будут тщательно оценивать действия своих персонажей. Если же нет, то их ждут множество поворотов сюжета и сложностей, которые сделают их не–жизнь ещё интересней.

Например, персонажи узнают о том, что ребёнок был похищен неизвестным Сородичем. Персонажи могут решить спасти ребёнка по различным личным причинам (один персонаж может считать своим долгом защищать детей, другой возможно предпочитает пить из детей, третий хочет спасти ребёнка просто чтобы помешать планам похитителя), но изначально у них есть лишь описание внешности ребёнка и его похищения. Они должны установить личность похитителя и его мотивы, что может добавить новых граней истории. А что если похитителем являться могущественный примоген, чьей благосклонности персонажи недавно удостоились? Помешают ли они его планам и таким образом разрушат прежнее отношения с ним?

Создавая действие: По мере продвижения игроков по сюжету препятствия, с которыми они сталкиваются должны становиться все сложнее, которые возможно преподнесут им несколько неожиданностей. Когда вы создаёте историю, внесите в неё несколько тайных деталей, о которых игроки ничего не знают и которые можно обнаружить лишь применив немного инициативы и предусмотрительности. Например, у человека, которого персонажи собираются похитить, могут быть высокооплачиваемые телохранители или Сородич, который передаёт информацию персонажам и помогает им может быть прикован к кому–либо узами крови. Пробуйте вырывать ковёр из–под ног у персонажей хотя бы раз за историю, стимулируя их решать возникшую проблему, используя свои головы. По мере нарастания сложности и напряжения вы можете закончить действие драматическим финалом.

Кульминация: Ваш финал должен быть достоин тех усилий, которые затратили игроки, чтобы до него добраться. Это золотое правило повествования. Антикульминации могут сработать в книгах, но не с группой людей, которые затратили несколько часов, чтобы достичь цели. Чем больше игрокам и их персонажам пришлось перенести, тем более драматической должна быть кульминация, в противном случае они останутся разочарованными.

Заключение: Эта часть демонстрируют причину и следствие, показывая игрокам эффекты от их действий и разрешая все вопросы, которые возникли у них по ходу истории. Эту часть можно легко отбросить как отыгрыш и просто ответить на вопросы игроков. Однако если это возможно, то попытайтесь отыграть последствия истории, показав игрокам эффекты от работы их персонажей. Подобная развязка поможет обрисовать полную картину и поддержать интерес и любопытство игроков.

Танцуя с мертвецами

Недостаточно просто создать хорошую историю — её ещё следует хорошо рассказать, детально и энергично. Когда вы рассказываете историю, можете воспользоваться следующими советами:

Описание: Наполняйте каждую сцену живописными деталями. Качество ваших описаний способно повлиять на все, что угодно — от настроения, которое вы хотите вызвать, до изображения жестокой схватки. Описывайте людей, места и действия так, чтобы воздействовать на чувства ваших игроков. Недостаточно сказать: «Охотясь несколько часов на улицах, вы испили из смертного, который возвращался с работы». Лучше сказать: «На улице было полно грязного серого льда, и пронзительные холодные декабрьские ветра завывали в высотных зданиях. Вы держались в тени, крадясь по аллеям и парковкам — там, где бы вы могли встретить одинокого смертного. Вы вдыхали своими лёгкими воздух, ощущая запахи выхлопных газов и мусора, чтобы почувствовать тепло плоти и крови. Голод обострял ваши чувства, заставляя вас сфокусироваться лишь на одном — виде, звуках и запахе вашей жертвы. Внезапно вы услышали гулкое эхо от шагов, кто–то шёл по бетонному покрытию. Голод овладел вами и вы принялись бежать». Чем больше деталей вы дадите, тем легче будет представить сцену и тем более живой она станет. Персонажи: Рассказчик должен делать своих персонажей индивидуальными. Для вас это в десять раз тяжелее, чем для игроков, так как им нужно сконцентрироваться лишь на одном персонаже, а им — создать целый город. То внимания, которое вы должны уделить каждому персонажу зависит от того, какую роль он должен сыграть в вашей хронике. Главных персонажей стоит проработать столь же глубоко и детально, как и персонажей игроков. Проникнете в их головы, используйте их истории, чтобы определить, какого сорта личностью они должны обладать. Дайте им ненависть, страхи и хобби. Для менее важных

персонажей хватит несколько отличительных характеристик. Сделайте рассеянными, задумчивыми или нервными. Не бойтесь дать им несколько странностей, которые вы можете наблюдать у людей в повседневной жизни. И разумеется, сделайте персонажей ваших Сородичей вампирами. Они нежить, их тела бледны и холодны, и их личности зависят от цивилизаций, которые существовали столетия, если не тысячелетия назад. Чем старше вампир, тем более эгоистичная и чуждая у него личность. Наделите его речью, одеждой и повадками, которые сохранились у него ещё со смертной жизни.

Диалоги: Это вещь непосредственно касается персонажей, и возможно этим Рассказчик должен владеть лучше всего. Если персонажи разговаривают в игре, между собой и ли с персонажами Рассказчика, поддерживайте разговор. Вы можете добавить глубины вашим персонажам и сделать их более непосредственными при помощи диалогов, выражений и телодвижений. Дайте каждому из персонажей неповторимые голос и манеры, которые бы отражали его личность. Создавать диалоги не так–то легко — требуется быстро соображать и импровизировать, а так же иметь немного храбрости. Не паникуйте — вы играете в игру с друзьями. Воодушевляйте игроков на участия, даже давайте им по дополнительному очку опыта за хорошее взаимодействие, если вам этого хочется. Беседа — это навык и искусство, и она становиться лучше, если практиковаться.

Действие: Мир Тьмы холоден и жесток, и вампиры — это хищники, которые охотятся на людей. Делайте ваши боевые сцены динамичными и красочными — сломанные кости, хлещущая кровь, ураганный огонь и вещи, разлетающиеся под градом пуль. Сведите внимания к броскам кубиков в боевых сценах к минимуму, быстро сообразите насчёт результата и затем пуститесь в описания. Например, враг атакует и Рассказчик делает за него бросок: «Бруха с криком перепрыгнул через стойку и ударил битой Клайва. Алюминиевая дубинка ударила его в рот, послышался хруст костей, сопровождаемый фонтаном из крови и зубов, и Клайв свалился с ног». Ключевой момент — напряжённость. Не бойтесь иногда подправлять результаты действий для более эффектного действия.

Тайна: Заставьте игроков гадать. Никогда не показывайте им полную картину происходящего. Одна из самых важных вещей для Сородичей — это власть и умение выживать. Ничто в Мире Тьмы не является тем, чем кажется, и поэтому было бы неплохо наполнить сюжет неожиданными поворотами, предательствами и тайной подоплёкой.

Важные события: В игре Вампир требуется рассказать хорошую историю, для чего требуется тщательно спланировать ход событий вашей хроники. Проблема заключается в том, что игроки иногда поступают совсем не так, как выдумали. Они могут упустить главную улику, которая приведёт к разгадке центральной тайны хроники или начнут действовать в совершенно неожиданном направлении и затронут ту часть истории, на которой вы не собирались особо останавливаться. Что ещё хуже, они могут нанести удачный удар в битве и убить главного злодея, который должен был стать их противником на следующие двенадцать историй. Для этих ситуаций нет лёгких решений, но обычно вы можете поступить двумя способами: приспособиться к изменениям или использовать свои богоподобные силы, чтобы полностью избежать проблем. Однако на события лучше не влиять напрямую, если только они не ставят под угрозу всю игру. Если ваши игроки упустили важную информацию, возвратите их к ней. Если вы хотите, чтобы ваш главный злодей погиб более драматически, подправьте его броски на поглощение и позвольте ему убежать. Однако пользуйтесь этим осторожно. Это ваша привилегия как Рассказчика, однако если вы будите злоупотреблять ей и ваши игроки подумают, что не смогут преуспеть ни в чем, то это может разрушить всю игру.

Главные советы

Искусство повествования — непростой процесс, и как и любые артистические стремления сперва оно кажется невыполнимым. Есть по пять основных «надо» и «не надо», которые следует запомнить:

— Вовлекайте игроков везде, где это только возможно: Включайте их идеи и историю в вашу хронику и город. Это снимет кое–какой груз по созданию мира с ваших плеч и даст вашим игрокам больше возможностей поучаствовать в истории, которую вы рассказываете. Игроки должны быть самыми важными (но не обязательно самыми могущественными) участниками вашей хроники.

— Приспосабливайтесь к ожиданиям игроков: Помните, что это всего лишь игра. Вы должны знать, в какую игру хотят сыграть ваши игроки до того, как создавать свою хронику.

— Работайте прилежно: Чем больше вы поработаете до игры, тем больше внимания вы сможете привлечь, рассказывая свою историю. Если вы продумаете различные повороты истории, вам легче будет взаимодействовать с игроками.

— Сперва история, затем правила: Не позволяйте правилам отодвигать на второй план историю, которую вы хотите рассказать. Вы можете принять их или изменить их, если вам покажется это подходящим, чтобы повысить интерес истории и добавить больше удовольствия игрокам.

— Описание, диалоги и действие: Сделайте свой мир живым, используя красочные описания того, что можно ощутить при помощи взгляда, нюха вкуса и прикосновения. Отыгрывайте разговоры, изображая различные голоса, чтобы индивидуализировать ваших персонажей. Держите высокие скорость и напряжение, когда дело доходит до динамических сцен.

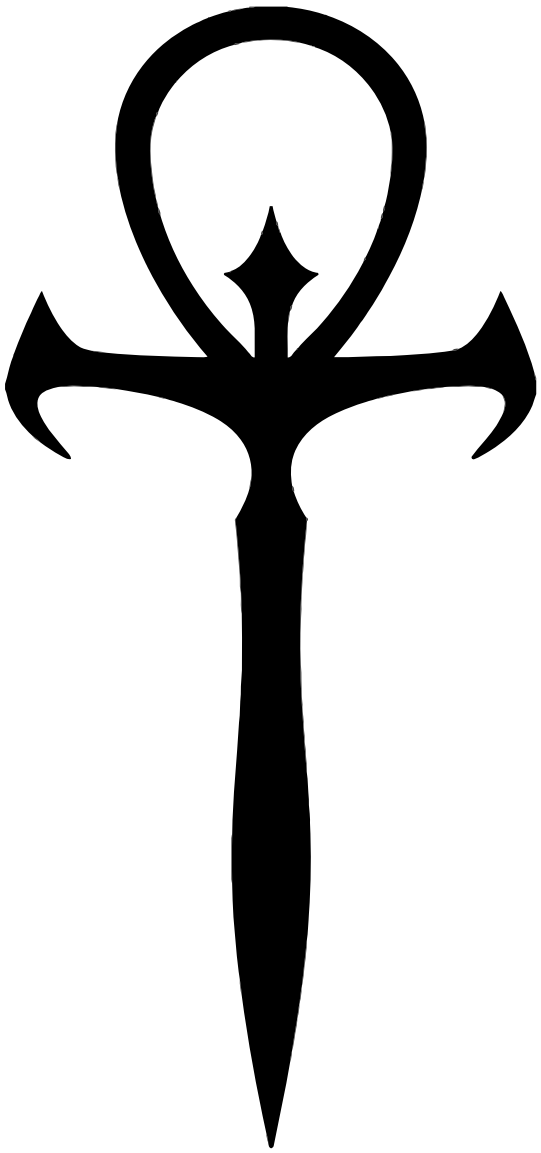
И наоборот…

— Избегайте стереотипов: Ничто не убьёт жизнь вашей хроники так же быстро, как парад идентичных и картонных персонажей.

— Не забывайте оплачивать усилия: Если игроки хорошо поработали и сделали умные заключения, успех их персонажей должен соответствовать трудностям, с которыми они столкнулись, или они почувствуют себя обманутыми.

— Не говорите им всего: Тайна — одна из важнейших частей игры, вы должны выдавать историю игрокам частями и их персонажи сами должны раскрывать секреты.

— Не злоупотребляйте своей властью: Ваш аргумент всегда последний во всех событиях. Ваше слово — закон, но вы не должны пользоваться этим, чтобы заставлять персонажей делать то, что вам хочется. Это игра и она для удовольствия, и каждый должен хорошо провести время вне зависимости от того, действует ли он по сценарию или нет.— Не паникуйте: Если игроки выбивают землю у вас из–под ног, не стесняйтесь объявить перерыв и собраться с мыслями. Поначалу это часто случается, но с течением времени вы научитесь справляться со всем, что они вам преподнесут.



«Архиепископ, обрюзгший от веков поглощения крови, выглядел как часть своего трона, его одеяние расстилалось по драпировке древней мебели и было невозможно сказать, где начинается одно и заканчивается другое. В своих пальцах он держал шахматную фигуру, тщательно выточенную из слоновой кости.

«Красиво, не правда ли?» спросил он, и я понял, что он обращается ко мне. Он подозвал меня к себе, чтобы показать свою игрушку.

Она и правда была произведением искусства. Фигурка из слоновой кости имела желтоватый оттенок, она была необычайно тяжёлой и была холодной на ощупь. Я взглянул на неё и был впечатлен. На меня смотрело женское лицо, гордое и вызывающее. У нее были аристократические черты лица, длинные волосы и богато украшенная одежда. Она выглядела так, как будто была готова ожить в любую секунду и обругать меня за то, что я так бесцеремонно держу ее.

«Королева?» спросил я.

«Разумеется. Моё дитя, Люсита. Непослушная, но тем не менее любимая. Он говорил с одышкой и улыбался. Я не видел ее уже в течение нескольких десятков лет, однако Викос был достаточно добр и создал это для меня. Она забрала свои потрёт, когда последний раз была тут».

«Цимисхи Викос?» спросил я нахмурившись.

Архиепископ Монкада кивнул. «Да, Ноддист и джентльмен, по крайне мере для друзей».

«Он создал её для вас, не так ли?»

«Разумеется, как и все остальные фигуры. Мы даже сыграли партию». Он показал на стол неподалёку. Там находилась шахматная доска из черного дерева и золота с фигурами на ней. Я подошёл поближе, что рассмотреть их. И первое, что бросилось мне в глаза чёрная пешка с моим лицом.

«К сожалению, прошептал Монкада невдалеке от меня, большинство фигур придется смести с доски».

Глава девятая: Антагонисты

В Мире Тьмы существует много других ужасных вещей помимо Сородичей. Разумеется, вампиры наиболее тесно связанны со смертным обществом (что неудивительно, учитывая их аппетиты), однако в тёмных уголках Земли существуют и другие чудовища. Мало кто из них дружески относится к Сородичам, некоторые являются их непримиримыми врагами, и вампирам мало, не смотря на их бессмертие, мало что о них известно.

В этой главе вы узнает базовую информацию о наиболее типичных противниках Сородичей, в том числе сможете ознакомиться с примерами архетипов этих существ.

Охотники

После Становления легко потерять голову, начать презирать смертное общество и считать всех людей насекомыми. Однако старые вампиры знают, насколько могут быть опасны люди, и именно поэтому Камарилья поддерживает Маскарад. В Средние Века направляемые Инквизицией массы практически уничтожили общество Сородичей, которые те создавали в течение нескольких тысяч лет. Внутренний Круг понимает, насколько быстро сумеет расправиться с кровососущими паразитами в своей среде современное человечество численностью шесть миллиардов, которое вооружено напалмом, фосфорными бомбами и ядерным оружием.

Большинство смертных, обманутые суеверьями и наукой, не замечают вампиров среди себе подобных, однако есть те, кто знает и боится. Смертные, которые охотятся на Сородичей, известны как охотники или инквизиторы. Большинство из них является представителями враждебной Церкви. Однако несколько смертных из правительственных организаций, тайных обществ и криминальных структур так же знают кое–что о Сородичах.

Инквизиция

Историки думают об Инквизиции как об ужасном проявлении католической церкви, которое существовало с 1231 по 1834 год. Но Сородичам, у которых есть хоть какой–то инстинкт самосохранения известно, что Инквизиция не исчезла в 19 веке, что она существует и по сей день и возможно в ещё более пугающей форме. Некоторые смертные из современной Инквизиции вызывают ужас у современных Сородичей.

Простые люди, историки и даже высшие церковные чины, включая Папу, ничего не знают о современной деятельности Инквизиции, так как эта организация крайне засекречена. Нынче она носит название Общество Леопольда и хоть в основном и состоит из католиков, но они уже не единственные её члены. Члены Инквизиции ставили своей целью искоренение вампиров и других сверхъестественных существ, и она в течение 17 лет находилось под энергичным управлением монсеньора Амелио Карпаччио. Однако после того, как год назад его хватил удар, Общество охватил внутренний кризис, который назревал в течение последних десяти лет. Безбожность двадцатого века заставила поверить всех, кроме самых пылких инквизиторов, что Апокалипсис не является неизбежностью, что конец света не произойдёт ни в конце второго тысячелетия, ни в конце двадцать второго. Однако

каждый из членов Общества почувствовал, что Враг готовиться к смене тысячелетий и возможно совершит ужасные деяния мирового масштаба. В то время как некоторые Леопольдовцы опасаются, что Спаситель может никогда не вернуться (хотя об этом никто и не говорит открыто), все они осознают реальную угрозу для человечества, которую представляют из себя создания тьмы здесь и сейчас. И что ещё хуже, человечество, которое Инквизиторы защищают, рискуя своими жизнями, стало походить на этих злобных существ и даже принимать их. Моральные принципы Общества так же упали в результате возвращения практики пыток, которые Карпаччио запретил как вещь, неприемлемую для Инквизитора. Разумеется, тайно и неофициально они применялись и раньше теми членами Общества, которые считали их необходимыми.

Весь этот страхи и неопределённость привели к власти лидера, которая уверенна в себе и своих методах (особенно в 212 методах пыток, которые она вернула первым же делом, как только стала Верховным Инквизитором) — Ингрид Байер, которая ранее являлась Архиепископом Австрии и которую за глаза называли «Настоящей Железной Девой».

Вампиры никогда не осознавали, как относительно легко им не–жилось во время руководства Карпаччио. Правление старого и почтённого охотника было ознаменовано уничтожением множества вампиров и гулей, поэтому Сородичи предпочитали проявлять осторожность в отношении Инквизиции. Однако существовали достаточно храбрые (или глупые) вампиры, которые намеренно противостояли Обществу, а так же небольшое количество наглых и умных Сородичей, которые делали инквизиторов своими пешками в Джихаде. Теперь же среди старейшин ходят слухи об инквизиторах, которые предали своих хозяев-Каинитов, высокопоставленного Вентру и его соперника Ласомбру. Скорее всего, эти два Сородича до сих пор томятся в неизвестной темнице, подвергаемые пыткам охотников. Неонаты рассказывают истории о котериях, которые были уничтожены вооружёнными мечами инквизиторами, которые раньше не демонстрировали никаких признаков мастерства и хороших боевых навыков. Сильнее же всего детей Каина пугают сообщения об убежищах, которые не подвергались нападением в течение десятилетий, а недавно были уничтожены при помощи напалма.

Разумеется, причиной всех этих событий является Байер. Лишь некоторые старейшины смогли сопоставить чистку в рядах Общества и появление нового Верховного Инквизитора. Цензоры Общества покарали почти всех членов, которые активно шпионили для Сородичей, значительную часть тех, кто «симпатизировал» Проклятым и несколько ни в чем неповинных Леопольдовцев, которые просто хотели исследовать суть проклятья. Лишь несколько кротов смогли пережить чистку в Инквизиции и теперь живут в страхе перед тем, что их сотоварищи раскроют их. Так же Каиниты, опасаясь, что Общество может устроить им западню, по большей части порвали связь со своими тайными шпионами.

Инквизиторы стали сильнее, однако они ослабели кое в чем другом. Хотя Байер приказала снова накалить жаровни, смазать дыбы и плавить свинец в подземельях Инквизиции на всех пяти континентах (Азия по–прежнему находиться вне компетенции организации), использование пыток по–прежнему является спорным вопросом. Большинство ратовало за возвращение этих методов, однако кое–кто ненавидит эту практику. Настоящее проблемой является то, что все эти жестокости лишают Инквизицию её самого могущественного оружия против вампиров: Истинной Веры. Без неё кресты, святая вода и другие святые реликвии бесполезны — в руках неверующего они не действуют на Сородичей. Монсеньор Карпаччио крайне хорошо понимал, что пытки любого существа подтачивают душу и веру, даже если это существо — нежить. Он видел в уничтожении вампиров не убийства («Соно гиа морти» любил он говорить. «Они уже и так мертвы»), а милосердие, и он считал, что пытки опускают охотника до уровня его жестоких врагов. Однако Верховный Инквизитор Байер, свято уверенная в правоте своего крестового похода и своих методов, не разделяет подобного мнения. Что необычно, она являются редким примером инквизитора, который является искусным мучителем и обладает Истинной Верой. Как оказывается, эти две вещи не всегда взаимоисключают друг друга.

Общество Леопольда может заплатить дорогую цену за то, что выбрало Байер своим лидером. Она провозгласила священную войну против Сородичей и их приспешников (она даже в оборотнях видит помощников вампиров), в которой большинство инквизиторов должно принять участие. Она открыла тренировочные лагеря в Пустыне Чёрной Скалы, что в Неваде, и в Пиренеях, что в Испании, и таким образом повысила готовность организации к этой войне. Теперь каждый инквизитор носит с собой меч–трость и умеет им пользоваться. Байер лично инструктирует своих подчинённых, как организовывать охоты. Однако к сожалению она не смогла привить своим солдатам моральные идеалы, которые жизненно необходимы. Алкоголь, депрессии и пристрастие к порнографии стали обычным явлением среди Леопольдовцев. К тому же не исключено, что кое–кто из этической элиты Общества может отречься от своих товарищей из–за пыток, хотя сейчас они и выглядят абсолютно лояльными.

Истинная Вера

Истинная Вера — это специальная Черта, которой обладают некоторые люди в Мире Тьмы. Многие смертные более или менее верят в высшую сущность или идею, однако мало кто обладает яростным фанатизмом или твёрдой убеждённостью, которые способны защитить их от существ вроде вампиров. В легендах вампира обычно можно отогнать крестом, однако Вера может принимать любую религиозную форму. Набожный еврей сможет защититься от вампира Звездой Давида, даосист при помощи особых молитв, в то время как крест в руках христианина без Истинной Веры будет бесполезен.

Вера не обязательно растёт с опытом. Конечно, она может появиться в результате опытности индивидуума, но в гораздо большей мере она исходит от его убеждений и твёрдости духа. Опять–таки, она не является чем–то, что приходит извне — от Бога или ангелов. Правильны верования этих людей или нет, однако они веруют столь искренне, что их убеждённость защищает их. По решению Рассказчика Вера возрастает или падает в зависимости от твёрдости верований индивидуума и его рвения.

Черта Вера, как и все остальные, может варьироваться от 1 до 5. Эффекты от значения Веры описаны ниже. Разумеется, это лишь наставления. Рассказчик может изменить эффекты Веры, если того требует история.

• Любой персонаж, обладающий Верой, может попытаться защититься от вампира святым символом или искренней молитвой (то, что вампира можно отогнать лишь крестом — голливудское клише). Персонаж делает бросок Веры со сложностью, равной Силе Воли вампира. Количество успехов означает количество шагов, на которые вампир должен отступить. Если не набрано ни одного успеха, вампир не отступит, но и не продвинется вперёд. Если бросок провален, вампир может спокойно двигаться вперёд. Если крест, Библия или другой святой символ будут помещены на тело вампира, то каждый успех нанесёт ему один уровень непоглащаемых повреждений, обжигая его тело.

•• Смертный с Верой 2 или больше может противостоять Доминированию расходуя Силу Воли (одного пункта обычно достаточно, чтобы защитить человека на несколько ходов).

••• Персонаж с Верой 3 или больше может ощущать присутствие вампиров. Ему не нужно сознательно пытаться почуять вампира, однако он должен находиться в тихой, мирной обстановке — сосредоточиться, молиться, читать Тору, медитировать над Библией и т.д.Персонаж не сможет почувствовать вампира, если он чем–то занят (например, спорит с кем–то), или находиться в многолюдном и шумном месте (пробирается через толпу, находиться на шумном банкете и т.д.). Эта способность не является абсолютно непогрешимой: Рассказчик должен разрешать персонажу почувствовать вампира лишь тогда, когда этого требует история. Так же учтите, что персонаж может толком не понимать, что он чувствует при помощи Веры — он лишь понимает, что рядом находиться что–то злое и нечистое.

•••• Смертного нельзя превратить в гуля, так же на него не действуют воздействующие на разум Дисциплины, например Присутствие и Затемнение.

••••• Персонаж настолько свят и чист, что в его присутствие вампир чувствует отвращение, страх или даже физическую боль. Любой вампир, который слышит, как персонаж молиться, читает проповедь или распевает псалмы или к которому персонаж прикасается может быть немедленно обращён в бегство. Вампир, который не сможет бежать, будет кататься по полу и стенать, рыдать или умолять о пощаде. Чтобы избежать бегства, вампир должен тратить один пункт Силы Воли за каждый ход или делать каждый ход бросок на Выносливость со сложностью 5+Интеллект (его собственный). Все правильно — чем выше Интеллект вампира, тем выше сложность, так как он более подвержен чувству вины.

В теории, у смертного может быть Вера и выше 5, но таких людей один на миллиард и они на самом деле являются святыми. Подобные людей лучше не включать в хроники (ну или включать не больше раза), так как их способности невообразимы.

Вампир может легко узнать Истинно Верующего, не полагаясь на личный опыт при помощи Восприятия Ауры. Аура смертного с Верой постоянно переливается, образуя серебряный или золотой ореол. Чем сильнее Вера, тем ярче ореол. Разумеется, ореол нельзя увидеть просто так, его можно выявить лишь при помощи Прорицания.

Запомните, что вера определяет воззрения персонажа и он будет действовать в соответствии с ними. Люди с высокой Верой могут казаться неверующим фанатиками или даже сумасшедшими.

Так же учтите, что у Каинитов обычно нет Веры. Так или иначе, они считают себя Проклятыми. Очень хорошо подумайте, прежде чем разрешить какому–либо вампиру обладать этой силой.

Что же касается Байер, то она может стать Верховным Инквизитором с самым кротким сроком правления в этом веке, если она доставит слишком много проблем Сородичам — а она их доставляет. Однако, так или иначе, она Настоящая Железная Дева.

Инквизитор

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Вождение 1, Экспрессия 2, Лидерство 3, Ближний бой 3 (меч-трость), Оккультизм 3, Скрытность 2, Теология 3.

Человечность: от 5 до 10 (инквизитор может быть святым или таким же развращенным, как чудовища, на которых он охотится).

Сила воли: 9.

Снаряжение: Меч-трость, розарии, крест, колья, Библия, пропановая горелка.

Примечание: Некоторые инквизиторы могут обладать Истинной Верой 1 или выше. Эти индивидуумы обычно (хоть и необязательно) обладают Человечностью не меньше 9.

Правительство

В Мире Тьмы смертное правительство постоянно сталкивается со сверхъестественным, на него влияют заговорщики и тайные общества столь различные, что их и не перечесть — и все это в придачу к множеству фракций вампиров, которые считают себя мастерскими кукловодами. В определённой мере, различные влияния сталкиваются друг с другом и не срабатывают из–за таких банальных вещей, как бюрократия или чья–то жадность.

Однако иногда кое–кому чудом все же удаётся что–то разузнать во всем этом хаосе — например, Агентство Национальной Безопасности «недавно выяснило» об угрозе, исходящий со стороны Сородичей, и как ни парадоксально, благодаря механизмам, работающим по теории хаоса. Тернистыми путями АНБ, разведывательное агентство правительства США, получает оборудование, которое позволяет отличать вампиров и гулей от обычных людей. С удивительным рвением и в полной секретности, эта организация разместила свои «хаососкопические сканеры» в Интернациональном Аэропорте Далласа, в Пентагоне, Старом здании Исполнительного управления, Капитолии и Белом Доме под видом

новых металлоискателей. Примечательно, что никто вне АНБ не подозревает о назначении нового оборудования, включая операторов этих самых детекторов. Даже президент не подозревает о том, что за ним и его штатом ежедневно наблюдает АНБ, разыскивая так называемые «чёрные тела» (отсылка к внешнему виду Каинита на хаососкопе). Даже в самом АНБ лишь трое людей знают все правду: генерал Рекс Шивер, а так же полковники Алекс Ридей и Джордж Джонстоун. Если к ним прибавить ещё сотрудников наблюдения, то это число увеличится примерно до двух дюжин.

Осторожность АНБ в этих вопросах частично противоречит установленной процедуре. Страдающие паранойей шпионы не доверяют никому, особенно другим агентам. Люди Шивера даже не дают никакой информации о вторжении «чёрных тел» в правительство гражданскому персоналу АНБ. К тому же возникает вопрос, насколько влиятельными могут быть эти нечеловеческие сущности: может они уже контролируют ФБР, ЦРУ, Конгресс и президента? Так же, что ещё важнее, АНБ само до конца не понимает, с чем имеет дело: они знают, что те, кого они обнаружили — не совсем люди, но не знают чем в точности являются эти «чёрные тела».

Поимка такого скрытого наблюдателя является основной причиной использования хаососкопа, и остаётся ею с того самого момента, когда начальство АНБ впервые увидело эти машины на демонстрации их в штаб–квартире Отдела Паранормальных Исследований, Вермонтском мозговом центре. После того, как генерал Шивер мельком увидел призраков, суетившихся в Подземном мире, он решил, что учёные ОПИ открыли некое параллельное измерение, а не существ загробного мира. Затем он потрудился над расширением полномочий ОПИ, и протолкнул установку модернизированной версии хаососкопа в Белом Доме. После того как было истрачено четыре месяца и миллиард долларов, ветеран Холодной войны увидел существ, похожих на тех, что он видел в ОПИ. Те, кого он видел, были гулями и вампиром, присутствовавшими на торжественном обеде, однако при просмотре через хаососкоп их было легко перепутать с неупокоенными мёртвыми. Поэтому он сделал абсолютно логичный вывод — эти сущности из параллельной реальности вселились в вашингтонских сотрудников, чтобы манипулировать правительством. Разумеется, он ошибся, но он был недалёк о правды.

В некотором роде, правящая верхушка АНБ со своими дорогими игрушками «изобрела велосипед». Разумеется, можно было бы сэкономить кучу денег, если бы кто–нибудь догадался установить специальные инфракрасные камеры, чтобы вычислять Каинитов по температуре тела. Однако даже без них генерал Артур Клиффорд, предшественник Шивера, понимал лучше, кем на самом деле являются Сородичи.

К сожалению, об этом было многим известно, поэтому неизвестные Каиниты смогли дискредитировать Клиффорда и заставить его подать в отставку. После того, как Клиффорд был дискредитирован как легковерный и заблуждающийся сотрудник, Шивер, Райли и Джонстоун пробилось в верха АНБ, так как скептически относились ко всему сверхъестественному. Разумеется, они знают многое из того, что знал Клиффорд, и кое–что сверх того, однако они интерпретируют эту информацию иначе. Например они осведомлены о предателях в своих рядах, Брюсе Хиггинсе и Фелисити Прайс. Так же АНБ вычислило вампиров, которые контролируют этих пешек. Агентство уже составило список тех, кого оно называет «замеченными вне измерений», с их «обычными» контактами. Когда Шивер и его сотрудники поняли, какое влияние Сородичи имеет в бизнесе, правительстве и средствах массовой информации, то «разведывательная война» стала выглядеть все более дорогим удовольствием. Когда придёт время, агенты АНБ, оснащённые размывающими облик костюмами с глушителями ауры и зеркальными лицевыми масками первыми узнают, готовы ли они к битве. И когда придёт тот час, Дети Каина узнают, как они недооценивали технологии, а обладатели технологий в свою очередь узнают, что мире полно странных вещей, которых наука и здравый смысл никогда не смогут объяснить.

Разумеется, благодаря скрытости устройства, другие федеральные разведывательные и правоохранительные агентства (и даже находящийся вне особого круга гражданский персонал внутри АНБ) ведут себя так же, как и до изобретения хаососкопа. В ЦРУ и ФБР лишь несколько агентов знают кое–что о сверхъестественных существах (причём некоторые из них являются кротами АНБ, засланные ещё Клиффордом). Например, тайное отделение Бюро Департамент Особых Дел (так же известный ДОД) знает лишь немного о связях сенатора Джесси Граббхолба с нежитью. Также, падение Клиффорда ещё более затруднило получение денег для исследования чего–либо сверхъестественного.

Но что хуже всего, все эти исследования замедляются невероятной бюрократией. В Центре Эпидемиологического Контроля, расположенном в Атланте, несколько правильно расположенных особ, большинство из которых находится под мысленным контролем вампиров, покрывают инциденты связанные с «подозрительными» кровью и телами (то есть с Каинитами). Сородичи сознательно не заводят много привязанных узами крови прислужников в эпидемиологических службах, так как даже в гулях витэ можно отличить от нормальной крови при помощи химического анализа. Это также защищает их от выявления хаососкопом. Никакое оборудование неспособно распознать жертв Доминирования. И все же, довольно высока возможность того, что ключевое доказательство проскользнёт мимо внимания этих стражей и даст законным сотрудникам

агентства полную картину происходящего. На штатном, окружном и муниципальном уровне, ситуация в правоохранительных органах во многом напоминает ситуацию в верхах: большинство обычных полицейских, шерифов и патрульных просто делают своё дело и не подозревают о тех, кто борется по ночам за влияние над ними. Существуют и гули–полицейские, однако большинство из них находятся под наблюдением АНБ. И так же, как и наверху, мириады попыток сохранить Маскарад или же нарушить его, задержать одного или арестовать другого заканчиваются переливанием из пустого в порожнее, и полицейские продолжают заниматься своими обычными делами..

Типичный правительственный агент

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Компьютер 1, Уклонение 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Расследование 4, Холодное оружие 2, Оккультизм 1, Политика 2, Скрытность 2.

Человечность: от 6 до 8.

Сила воли: 7.

Снаряжение: Крупнокалиберный пистолет, черный костюм, крутые темные очки, значок и удостоверение личности, прибор для электронного наблюдения.

Арканум

Члены этого сообщества — это смертные, которым известно больше всего о сверхъестественных существах Мира Тьмы. Они учёные, библиотекари, археологи, герметики, гербалисты, каббалисты, криптографы и исследователи оккультизма. С Викторианской эпохи 300 академиков и исследователей Арканума проникали в самые отдалённые уголки земли в надежде выяснить что–либо о невидимом и неизвестном.

Давным–давно эти смертные выяснили, что иногда у этого невидимого и неизвестного острые зубы и необычные аппетиты. Так же после сожжения Дома Собрания в Бостоне в 1910 члены Арканума выяснили, что Каиниты не любят, когда лезут в их дела. После потери жизней своих сотрудников и уничтожения бесценных книг(второе скорее всего имело большее значение, чем первое) Арканум стал осторожнее пытаться выяснить тайны Сородичей. Тем не менее, вампиры остаются основным объектом исследования организации и предметов многочисленных споров. Некоторые члены Арканума считают, что закрывать глаза на действие вампиров — это все равно что принимать соучастие в геноциде.

Поэтому некоторые Арканисты без ведома основной массы своих товарищ стали предпринимать кое–какие действия в этой сфере. Разумеется, члены организации не являются дураками, и так как мало кого из них можно назвать воинами, они предпочитают иметь дело с информацией, тщательно фильтруя и анализируя её. Поэтому недавние удары, нанесённые Инквизицией (о которой Арканум узнал давным–давно) берут своё начало в архивах Арканума. Преподобный Джебедиах Браун, независимый охотник и бывший Арканист, думает, что его кража информации из разных филиалов Арканума прошла никем не замеченной, но на самом деле он лишь пешка в запутанной политической войне.

Однако даже не все члены Арканума, кто участвовал в подобных «кампаниях» знают о действиях друг друга. Так как интенсивное расследование тайн вампиров может поставить под угрозу всю организацию, подобная деятельность может послужить причиной увольнения из неё. Поэтому Арканисты занимаются «подстрекательством охотников» поодиночке или группами по два–три человека, при этом крайне заботясь о своей анонимности. Из всех членов организации, вовлечённых в эту тайную деятельность, никто не рискует так, как Сандип де Соуза, Канцлер Дома Собрания в Нью — Дели и один из членов Верховного Собрания. Подвергшись нападению Шабаша и став свидетелем их беспощадности год назад во Франкфурте, де Соуза сильно изменился. Он не понимает, почему его пощадили, что ещё больше усиливает чувство его вины и заставляет идти дальше по выбранному им пути. Де Соуза не любит использовать людей в качестве пешек против Сородичей, но теперь бездействие для него немыслимо.

Большинство исследователей организации продолжают сталкиваться с вампирами там, где они этого совсем этого не ожидали. Проанализировав отчёты Аракнистов, которые искали совсем другие вещи (например, Святой Грааль) де Соуза и его соратники смогли вычислить многие убежища Сородичей. Разумеется, местоположение некоторых удалось выяснить лишь потому, что там пропали их коллеги.

Исследователь Арканума

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 4 (или выше), Компьютер 3, Уклонение 1, Вождение 1, Этикет 2, Экспрессия 2, Расследование 3, Лингвистика 2 (или выше), Ближний бой 1, Оккультизм 4, Наука 3.

Человечность: 8.

Сила воли: 7.

Снаряжение: Карманный компьютер, обширная библиотека, седан, оккультные принадлежности, внушительный банковский счет.

Бандиты

Сородичи давным–давно укрепили своё влияние в Ла Козе Ностре, русской мафии, Кали и наркокартелях Медельина, а так же в различных этнических, байкерских и уличных бандах. Вампиры используют этих бандитов в качестве пушечного мяса, в качестве отвлекающего манёвра для смертного общества, так как столкновение между этими козлами отпущения Джихада не привлекает внимания к вампирам в средствах массовой информации, так же голодному Каиниту значительно легче питаться незамеченным в таких условиях. Используя суеверия и невежественность многих бандитов, можно получить значительные преимущества, распространяя слухи о «Большом Боссе», который может видеть сквозь стены, и которого не берут пули. Однако разумеется, большинство вампиров действуют в условиях абсолютной секретности, и поэтому большая часть бандитов понятия не имеет о существовании Сородичей и их планов.

Однако затем кто–то изменил положение дел. Тщательно отобранным бандитам среднего пошиба, среди которых были главари русской и итальянской мафии, уличные боссы Картеля Кали и им подобные рассказали об истории, морфологии и структуре власти Каинитов. Эти информаторы были умны и расчётливы. Они поделились крупицами своей мудрости, чтобы натравить отдельных боссов или банды на какого–либо Сородича или на всех Сородичей в целом. Играя на страхах и амбициях смертных, эти загадочные распалили то, что грозит перерасти в войну банд в эпическом, если не апокалипсическом, масштабе.

Например, в Нью — Йорке уличное насилие всегда было высоким. Однако после того, как в банде с Монтего Бэй появился таинственный странник, который продемонстрировал сверхъестественные способности, назвал себя посланником Джа и хитростью заставил главаря-Каинита раскрыть свою истинную природу, события начали развиваться пугающе быстро. Вскоре к конфликту банд в этом районе присоединилась группа бруклинских мафиози, вооружённых АК-47 и колами. В Манхэттене ранее учтивые колумбийцы напали на убежища Джованни и убили несколько гулей, на что члены этого клана отреагировали крайне агрессивно. Подобные случаи были зафиксированы в Майами, Лос — Анджелесе и Чикаго.

Большинство Сородичей отреагировали достаточно быстро, чтобы не стать жертвами первой волны насилия. Исключением стал разве что Красный Симон, несчастный главарь той самой банды с Монтего Бэй. Подавлением мятежа банд занимались далеко не отдельные Сородичи. Повсеместное насилие со стороны Шабаша в данных городах разумеется мешало юстициариям Камарильи провести нормальное расследование, но тем не менее это не смогло помешать Сородичам узнать, что все эти беспорядки были тщательно подготовлены. Одну деталь касательно этих информаторов удалось установить точно: вне зависимости от расы, пола и внешнего вида все они называли себя «Каитиффами».

Разумеется, это вызвало как сосредоточенное внимание к этим событиям, так и скептицизм среди Каинитов. Разумеется, все это выглядело как чёткая, а так же глупая и бесполезная попытка этих бесправных вампиров устроить передел власти. Так или иначе, тот, кто объявил войну (во всех смыслах) хорошо знал культуру Сородичей. Обвиняемые (или обвиняемый, так некоторые вампиры подозревают, что все это провернул лишь один индивидуум, меняющий свою внешность) бесспорно были сверхъестественными существами, так как многие информаторы демонстрировали нереальные способности и заявляли, что они ангелы, которые пришли, чтобы спасти «бессмертные души» гангстеров. К несчастью для Каинитов, многие бандиты купились на такие аргументы..

В результате действий этого врага Сородичи приняли решение несколько ослабить своё влияние в организованной преступности и уничтожить несколько бродячих вампиров, которые встали во главе банд. Долговременная альтернатива менее приятная, так вампиры опасаются, что бандиты могут начать объявлять о вознаграждении за их головы. Положение на улицах мегаполисов ухудшилось, и теперь лишь наиболее могущественные (или глупые) Каиниты могут лично контролировать там криминальные структуры. Ухудшиться ли положение дел в дальнейшем (например, из–за дальнейших действий анонимных информаторов) — покажет время.

Бандит/Босс

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3 (или выше), Ближний бой 2, Безопасность 3, Скрытность 2, Знание улиц 3 (или выше), Хитрость 2.

Человечность: 6 (обычно ниже).

Сила воли: 6.

Снаряжение: автомат, бронежилет, машина, нож, компьютерные диски с деталями о текущих операциях.

Этот пример представляет из себя жестокого и сообразительного представителя подпольного мира. Типичные уличные бандиты будут менее угрожающими, в то время как у дона мафии или кого-то ему подобному будут более высокие Умственные Атрибуты и дополнительные Познания.

Гули

Кровь вампира крайне могущественна, и это могущество можно передавать. Давным–давно Сородичи выяснили, что у смертного, который выпьет и крови так же появляются сверхъестественные способности и тёмные аппетиты. Вскоре для вампиров стало обычной практикой держать при себе нескольких слуг, прикованных к своим хозяевам узами крови, и из–за этого крайне лояльных — гулей (которые во многом были лучше немертвых слуг).

Большинство гулей существуют лишь по прихоти своих домиторов (хозяев), предлагая лояльность взамен на витэ. Так как они подвержены узам крови как никто другой, то практически все гули без исключения абсолютно преданны своим хозяевам, и если домитор создаст больше одного гуля, то в результате они могут начать соперничать за его благосклонность. Как только гуль попадает в зависимости от витэ, ему становится гораздо сложнее контролировать свои эмоции — эти существа часто становятся жертвами неконтролируемой ярости или страстных желаний. Поэтому их не случайно называют «гулями»…

Следующими характеристиками обладают все гули:

— Гуль не стареет, пока он употребляет кровь Сородича. Однако когда он проживёт дольше, чем его жизненный срок, в его теле должно постоянно находиться витэ, иначе он быстро состариться, умрёт и рассыплется в прах. Он может разложиться за несколько дней или (если гуль очень старый) за несколько минут.

— Гули могут использовать витэ в своём организме, что бы излечивать себя или увеличивать Физические Атрибуты так же, как и вампир. Гули поглощают ударные повреждения так же, как остальные смертные (т.е. они не делятся на два). Так же, если в их теле есть витэ, то они могут поглощать и летальные повреждения. Гуль, который не использует витэ для лечения исцеляется так же, как и обычный смертный.

— Каждый гуль получает Могущество 1 в течение нескольких минут после того, как получит кровь в первый раз, так же он может изучать Стойкость. Большинство гулей не способны изучать дисциплины выше первого уровня, однако существуют и исключения: максимальный уровень Дисциплин, которые гули может выучить, обычно зависит от поколения домитора.

— Гуль так же может изучать другие Дисциплины, которые знает его хозяин, однако это очень долгий и трудный процесс.— Кровь вампира воздействует на гуля как физически, так и психологически. Они так же могут впасть в безумие, однако сложность для подобных бросков уменьшается для них на 2.

— Некоторые смертные, которые являлись гулями в течение долгого времени, могут приобрести кое–какие эффекты клановой слабости своего домитора. Например, гуль, который долгое время употреблял витэ Носферату, может начать покрываться ужасными нарывами, в то время как вассал Вентру может стать ещё более подвержен своим тёмным аппетитам.

Для большей информации о гулях и того, что их касается (в том числе и как отыгрывать персонажа–гуля), смотрите книгу **Гули: Пагубное пристрастие.**

Доверенный слуга

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 2,Бдительность 2, Компьютер 1, Ремесла 2, Уклонение 2, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Финансы 2, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 2, Лингвистика 1, Медицина 2, Ближний бой 2, Оккультизм 1, Хитрость 3.

Дисциплины: Могущество 1, возможно еще одна Дисциплина 1.

Человечность: 7.

Сила воли: 4.

Гуль-телохранитель

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2 (возможно выше), Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 3, Расследование 2, Медицина 1, Ближний бой 3, Оккультизм 1, Скрытность 3, Знание улиц 2.

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 1, возможно еще одна Дисциплина 1.

Человечность: 5.

Сила воли: 5.

Оборотни

Вампиры — городские существа, и всегда ими были. Разумеется, немалую роль в этом играет то, что если они покинут свои городские домены, то могут стать добычей. Многие вампиры, которые пытались пересечь дикие земли, исчезли так и не достигнув пункта своего назначения. Они погибли он когтей древних врагов Каинитов — оборотней, которых так же называют люпинами.

Даже самый старый из историков Каинитов не может сказать, когда началась война между вампирами и люпинами. Ненависть между этими двумя видами существует столько же, сколько и они сами. И как и в любой междоусобице, каждая смерть лишь подливает масла в огонь.

Ни один вампир не сможет выйти из битвы со стаей оборотней невредимым: в легендах говорится, что даже Старцы погибали от когтей люпинов (или от клыков себе подобных, которые нападали на них уже после победы, когда те были ослаблены).

Так или иначе, война между Сородичами и люпинами продолжается до сих пор. Вампиры ненавидят, негодуют или даже боятся оборотней и их яростных атак. Мало кто может сказать, зачем же оборотни ведут эту войну. Некоторые исследователи оккультизма считают, что оборотни хотят уничтожить современную цивилизацию, чтобы вернуть человечество к первобытному укладу и снова править им. Если это правда, то вампиры как повелители городских территорий находятся у них «на пути». Другие исследователи возражают, что люпины способны «почуять» Сородичей, и это значит, что охота на вампиров является частью их собственного религиозного Джихада. Так или иначе, сами люпины никак не объясняют свои действия, поэтому Сородичи с радостью увидели бы, как вымрет весь их род, и кровопролитие продолжается.

Ходят слухи, что в некоторых уголках мира существуют другие виды оборотней — люди–ягуары в бассейне Амазонки, духи–лисицы на Востоке, даже крысы–оборотни, которые обитают под туннелями Носферату. Разумеется, такие существа, если они вообще существуют, ещё более редки чем люпины и их может быть сколько угодно. Однако Каинитам хватает проблем и с волками, которые стоят у их дверей, поэтому Сородичи не спешат разбираться с другими видами перевёртышей.

(Для того, что узнать о мнении самих оборотней, а так же независимом взгляде на их общество и возможности, смотрите книгу **Оборотень: Апокалипсис**)

Силы и слабости

— Люпины могут принимать форму как человека, так и волка, а так же форму чего–то усреднённого. Наиболее ужасной из них является боевая форма «человека–волка», девятифутовой машины для убийств, которая вселяет сверхъестественный ужас в смертных. В этой форме все их Физические Атрибуты удваиваются, однако они не могут использовать Социальные Атрибуты, разве что с существами, которые так же являются оборотнями или с дикими зверями (исключительно для запугивания, разумеется).

— Оборотни могут атаковать несколько раз за ход, обычно совершая от двух до шести действий (как и при применении Стремительности, только не расходуя запас крови). Они могут впасть в безумие так же легко, как и Бруха, и в этом состоянии они не получают штрафов от ранений.

— Люпины крайне быстро исцеляются, регенерируя один уровень здоровья за каждый ход. Только огонь, серебро, а так же зубы и когти других сверхъестественных существ (например, клыки вампиров) могут нанести им серьёзные повреждения — и даже эти ранения оборотень способен залечить так же, как залечивает свои раны обычный человек.

Что ещё хуже, оборотни могут легко поглотить этот урон. Люпин может поглощать при помощи своей Выносливости любой урон — ударный, летальный, непоглащаемый. Разумеется, так как они живые существа, то в отличие от нежити ударный урон для них не делится на два.

— Для использования своих сверхъестественных способностей оборотни используют Гнозис, свою духовную энергию. В этом смысле Гнозис похож на запас крови. Оборотни способны восстанавливать Гнозис долго медитируя или общаясь с духами.

— Оборотни способны путешествовать невидимыми по «миру духов», иногда появляясь буквально из ниоткуда, чтобы атаковать своих врагов.

— Средства против волков не действуют против люпинов, однако серебро является их ахиллесовой пятой. Оборотни не способны поглощать урон от него и не могут залечивать раны от него так же быстро, как и обычные.

— Люпины владеют мистическим силами, которые не совсем похожи на Дисциплины, а так же затратив некоторое время способны использовать ритуалы вроде тех, что используются в Тауматургии. Эти силы зависят от специализации оборотня, и их легко можно заменить Дисциплинами — разведчик будет использовать Затемнение, шаман Тауматургию и т.д.

Юный оборотень

Атрибуты (человек): Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 2, Атлетика 2, Драка 3, Ремесла 2, Уклонение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 1, Лингвистика 1, Ближний бой 2, Оккультизм 1, Скрытность 3, Выживание 3.

Эквивалентные Дисциплины:

Стремительность 3, Могущество 1, Превращение 4.

Человечность: 7.

Сила воли: 5.

Гнозис: 4.

Люпин-ветеран

Атрибуты (человек): Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 3, Атлетика 2, Драка 4, Ремесла 2, Уклонение 2, Экспрессия 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 1, Лингвистика 1, Медицина 1, Ближний бой 3, Оккультизм 3, Скрытность 3, Выживание 4.

Эквивалентные Дисциплины: Стремительность 4, Могущество 2, Превращение 4.

Человечность: 6.

Сила воли: 7.

Гнозис: 6.

Перевертыш-старейшина

Атрибуты (человек): Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 4, Знание животных 4, Атлетика 4, Драка 5, Ремесла 2, Уклонение 4, Экспрессия 3, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 4, Расследование 2, Лидерство 4, Лингвистика 1, Медицина 1, Ближний бой 5, Оккультизм 4, Скрытность 4, Выживание 5.

Эквивалентные Дисциплины: Стремительность 5, Доминирование 2, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 3, Превращение 4, еще одна Дисциплина 4.

Человечность: 5.

Сила воли: 9.

Гнозис: 8.

Опасные пристрастия

Кровь люпинов могущественна и крайне заманчива для Сородичей. Кровь оборотня настолько сильна, что иссушив оборотня досуха и выпив все его 10 пунктов крови вампир получает сразу 25. Если вампир успевает поглотить хотя бы один пункт такой крови, то получает сразу два. Однако сверхъестественные свойства крови оборотня могут быть крайне опасны.

Вампир, который выпил крови оборотня гораздо более подвержен Ротшреку и безумию, пока кровь люпина находится в его организме. Каждый пункт крови оборотня увеличивает сложность сопротивления безумию на один (да, если вампир выпьет всего два пункта крови из люпина, то сложность сопротивления безумию тут же возрастет на два). Даже если вампиру удается сдерживать своего Зверя, он все равно страдает паранойей и становится крайне нервным, пока эта кровь находится в его организме. В некоторых случаях вампиры даже получают временные психозы, если питаются из особо быстро меняющих свою форму перевертышей.

Так же ходят слухи, что кровь люпина может временно увеличить Могущество или Стремительность, однако это не всегда так. Похоже, что это зависит от происхождения оборотня и от того, насколько чиста его родословная. К несчастью для подобных охотников, чистокровные люпины часто являются лидерами своих стай, и не стоит говорить, насколько сложно и смертельно опасно прорваться через всех его товарищей и достать самого вожака.

Маги

Ни что не пугает бессмертных так, как то, что они не могут понять. Ни один вампир, вне зависимости от своего возраста, до конца не понимает магов. Даже те Сородичи, которые когда–то сами были ими, не до конца понимают их безумные пути. Просветлённые непонятной мудростью, волшебники могут заставить реальность плясать под свою дудку. Этот безумный танец обходит Сородичей стороной, однако пугает их, хоть сами они и не признают этого.

Происхождение колдовства потерянно среди легенд. В них говориться, что сама Мать Лилит создала тайные Искусства, а затем обучила им смертных, к которым питала благосклонность. Если эти истории — правда, то маги являются одновременно родственниками и врагами Сородичей: родственниками, потому что происходят от Лилит, а врагами, потому что принадлежат к её еретическому роду.

Как бы то ни было, магия реальна, и она принимает многочисленные формы. Высший маг так способен управляться со стихиями. Что ему позавидует любой создатель спецэфектов. Большинство магов управляют различными тонкими материями — сверхъестественными совпадениями, изменчивыми страстями и странными поворотами судьбы. Чаще всего маги прячутся у всех на виду: в отличие от Сородичей, они физически неотличимы от людей, однако владеют различными артефактами, могут взывать к своим богам и устраивать небольшие, но удивительные феномены.

Тем не менее, побеспокоенный умелый маг может буквально сжечь вампира дотла или превратить его в камень. Подобные волшебники обычно утончённы и их крайне легко разгневать.

Вампиры не способны проникнуть в тайны магии: столетия, нет, тысячелетия использования уз крови, Становлений, соглашений и насилия над разумом дали им лишь слабую тень магии смертных. Её тайны заключены в самой сути жизни, которая навсегда потерянна для Проклятых.

Подходы и интриги магов разделили их на несколько различных и враждебных лагерей:

Волщебники, ведьмы и чудотворцы

Наиболее часто встречающиеся маги практикуют волшебство в том виде, в котором его принято понимать. Окружённые различными ритуальными принадлежностями, колдуны и ведьмы Старого Света одеваются в манере «Новой Эпохи». Многие неонаты путают их с мошенниками, однако удар молнией или страшное проклятье убедят этих заблудших детей, что некоторые легенды правдивы.

Колдуны из клана Тремер долговое время имели отношения с магами: их вражда с сектой, которая называлась Орден Гермеса восходит к событиям, которые произошли тысячу лет назад, к самому создателю клана. После тысячелетия войн, перемирий и союзов эти два кабала пришли к нелёгкому компромиссу: избегать друг друга везде, где только возможно. Однако клан и Орден по–прежнему шпионят друг за другом и подстраивают ловушки, когда никто не смотрит. Другие культы менее предсказуемые и гораздо более скрытны: так называемые Вербена следует языческим путям своих предков и практикуют кровавую магию. Перевёртыши, целители и сибариты, эти колдуны одинаково обожают войну и любовь. Как и Орден Гермеса, они стараются держаться подальше от дел Сородичей. Мало кто из старейшин не слышал об их кровавых ритуалах, однако мало кто их видел.

В Церкви (или скорее в её тени) существуют чудотворцы и жрецы сатаны, которые управляют своими доверчивыми прихожанами. Дети Бога и пастыри могут творить практически библейские чудеса — делать пророчества, исцелять, очищать и испепелять. Их противники пируют в ночи, оскверняя все святое и стараясь приблизить конец света. Эти демонопоклонники, которые продали свои души, могут творить ужасные вещи и проклинать своих врагов. Многие Сетиты считают этих аморальных колдунов своими товарищами и потворствуют их тёмным страстям.

Шаманы и йоги

Мастерски овладевшие своим разумом, душой и мистическими силами, эти маги весьма загадочны. Некоторые специализируются в странных боевых искусствах, другие спокойно медитируют и заставляют свой дух путешествовать в астральной форме, третьи приносят жертвы мёртвым богам и призракам, проводя первобытные ритуалы, чтобы получить ужасные силы.

Как и все остальные, эти маги держат своё существование в секрете: они одеваются и разговаривают так же, как и современные люди, или маскируются под «современную примитивную моду». Последние особенно нравятся молодым Сородичам, они круто выглядят и некоторые неонаты стремятся подражать им. В отличие от остальных волшебников, современные шаманы не любят «видимую» магию: они могут вызывать ужасные феномены или сконцентрироваться и обрести сверхчеловеческие возможности, однако они редко прибегают к этому.

Они могут управлять эмоциями, мыслями и стихиями, однако чаще всего они хотят, чтобы их просто оставили в покое. Кроме Сетитов и некоторых Гангрелов, большинство Сородичей именно так и поступают. Техно–чудики

Вызывающие страх у многих Сородичей, эти высокотехнологичные маги совмещают магию, технологию и человеческое тело самыми ужасными способами. Некоторые могут изменять компьютерные базы данных подобно вирусам, уничтожая в них в них ценную информацию, другие наоборот ищут в них знания, о которых не захочет узнать ни один князь. Так же эти чудики «улучшают» себя при помощи механических деталей, которые дают им силы, сравнимые с Дисциплинами — невообразимую силу и выносливость, усиленные чувства, встроенное оружие. Некоторые настолько себя механизировали, что их кровь стала буквально ядом для Сородичей. Подобные существа являются ходячей Окончательной Смертью, и даже старейшины боятся их.

Похоже, что эта таинственная фракция ведёт тайную войну с другими волшебниками, некоторые старейшины говорят, что она началась между Тёмными Веками и Ренессансом. Похоже что она приутихла в эти дни: видимо магия сдала многие позиции в наше время — или она просто превратилась во что–то более опасное? Возможно, техно–чудики сотворили что–то подобное, однако старейшины ничего не знают об этом наверняка. В чем бы ни состояла истинна, маги по–прежнему остаются загадкой. Любой Сородич, который хочет счастливо прожить свою вечность стареется избегать этих смертных как ходячего солнечного света.

Система

Магические силы разнообразны, и чтобы их симулировать, Рассказчик может просто использовать различные Дисциплины. Обычными Дисциплинами для магов будут Тауматургия, Прорицание, Доминирование, Присутствие, Превращение, Затемнение и Власть над Тенью; необычными — Анимализм, Стремительность, Стойкость, Могущество и Химерия. У начинающего мага будет 5 или около того точек на Дисциплины, у опытного 10, у могущественного 20+.

Так же стоит помнить ещё о нескольких вещах:

— Маги смертны. Они могут постараться поглотить ударный урон, однако они не могут поглощать летальный и непоглощаемый, если только не наколдуют себе какую–нибудь броню или не используют кибернетическую защиту. Маги исцеляются как обычные смертные, однако они могут использовать лечащие заклятья (исцеляют один

уровень за один успех). Мало кто из них обладает силами, похожими на Стремительность, поэтому обычно они совершают одно действие за ход. Волшебники не иммунны к узам крови, а Становление навсегда уничтожает их силы.

— Магия требует сильной воли, поэтому у магов обычно Сила Воли от 6 до 10.

— Сила мага не зависит от его возраста, однако можно использовать Дополнение Поколение (8–12), чтобы отобразить его могущество. Чем сильнее маг, тем ниже у него «поколение».

— Странный синдром под названием Парадокс преследует магов, которые используют свои заклятья слишком открыто. Если маг выбросит 1, используя слишком очевидное заклинание (полет, огненный шар, изменение формы, пулемёт, вырастающий из его спины и т.д.), то для него все может закончиться очень плачевно. Маг, которого настиг Парадокс, может оказаться под воздействием своего же заклятья, взорваться или улететь прямиком в ад. Поэтому маги не используют магию открыто, даже среди Сородичей. Лучше поостеречься, чем потом пожалеть об этом.

— Вампир, владеющий Тауматургией, может попытаться противостоять заклинанию, направленному на него: сделав бросок Сообразительность+Оккультизм со сложностью 6, он может «поглотить» подобное заклятье, сократив вред от него на один уровень здоровья (или кубик) за каждый успех. Таким образом Тремер, который наберёт больше успехов, чем маг, нейтрализует его заклинание.

— Маги собираются в ордена для защиты: некоторые из этих сект проникли в смертные культы, группы мастеров выживания и поклонников Новой Эпохи, Церковь, местное или национальное правительство. Маги и их объединения редки, но они так же занимаются своими делами на границах политики Сородичей. Магу не обязательно создавать заклятье, чтобы нарушить планы вампира или проявлять себя, если он того не хочет…

Молодой культист

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания 2,Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Вождение 2, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 2, Ближний бой 2, Оккультизм 4, Знание улиц 3, Хитрость 3.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Присутствие 1, Превращение 1, Тауматургия 3 (один или два пути).

Запас крови: 10.

Сила воли: 5.

Снаряжение: Нож, несколько пистолетов, ритуальные принадлежности (свечи, веревка, мел, роба, чаша), пугающая одежда.

Высший волшебник

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания 5,Бдительность 3, Уклонение 2, Вождение 1, Эмпатия 4, Этикет 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 4, Расследование 3, Лидерство 2, Лингвистика 4, Медицина 2, Оккультизм 5, Хитрость 3.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 4, Химерия 3, Доминирование 2, Стойкость 2, Затемнение 4, Присутствие 3, Тауматургия 5 (много путей и ритуалов).

Запас крови: 12.

Сила воли: 9.

Снаряжение: Святилище, обширная библиотека, ритуальные принадлежности (книги, кинжалы, мел, свечи, зелья, кадило), меч-трость, сделанная на заказ одежда.

Технологическое чудище

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Компьютер 4, Ремесла 4 (ремонт техники), Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 4, Расследование 4, Правоведенье 2, Ближний бой 3, Оккультизм 4, Наука 3, Безопасность 5, Скрытность 2, Знание улиц 2.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Стойкость 4, Могущество 3, Присутствие 3.

Запас крови: 10 (кровь отравлена – вампир получает один пункт непоглощаемых повреждений за каждый выпитый пункт).

Сила воли: 8.

Снаряжение: Автоматическое оружие, нательная броня, мини-компьютер, средства связи, черный бронированный седан, черный плащ, зеркальные очки.

Феи

Эти странные и загадочные существа живут среди смертных и сверхъестественных существ не оставляя даже следа своего присутствия. Современные феи очень отличаются от маленьких феечек и могущественных духов–деревьев из давних времён. Они — существа магии и иллюзии, и неизвестно, почему они решили принять облик людей и жить среди смертных.

Феи изменились внешне, однако Сородичи, которые сталкивались с ними, заявляют, что они мало изменились по своей сути (если вообще изменились). Они все ещё дикие существа, и Детям Каина лучше избегать их. Немногие из тех, кто имели с ними какие–то дела, получали то, что хотели, и даже те, кому это удавалось, навсегда изменялись, зачастую сходя с ума. Само присутствие этих существ Грёзы заставляет вампиров остро чувствовать боль утраты. Физическая и духовная красота фей может пробудить в вампире давно умершие чувства — тоску о том времени, когда он верил в магию, о потерянной невинности, и эти чувства могут довести вампира до отчаянья или безумия.

Большую часть времени феи невидимы для смертных, маскируясь под людей. Лишь те, кто понимает их пути, способны проникнуть сквозь их маскировку, однако это ни легко, ни безопасно. Феи ценят свою скрытность и не будут милостивы к тем, кто демаскирует их. Даже когда они решают проявить себя, они могут быть столь же ужасны, как и красивы.

Феи принимают множество форм. Некоторые, например ши, удивительно красивы, в то время как красные шапки ужасны и жестоки. Даже если они дают знать о своём присутствии, тот, кто их встретил, вскоре забывает об этом и думает, что это был всего лишь сон.

Некоторые Каниты, преимущественно Малкавиане и Равнос, охотятся на фей ради их крови, веря слухам, что она более могущественна, чем кровь смертных. Тремеры так же разыскивают кровь фей для неких нездоровых целей. Мнение тех, кто все же пробовал этот сладкий нектар, различается. Некоторые вампиры говорят, что кровь фей не сильно отличается от крови смертных, другие говорят о невероятном блаженстве, галлюцинациях или невообразимых ощущениях. Некоторые говорят, что это все равно что снова почувствовать лучи утреннего солнца на своём лице — одновременно ощутить веселье и мучительную боль.

Мало что известно об обычаях или обществе фей.

Единственное, что о них известно, это то, что активность фей резко возрастает в определённое время года, например во время равноденствия или солнцестояния. Именно в это время, а так же во времена фестивалей, например таких, как Марди Грас, и происходило большинство известных встреч с феями. Разумеется, вампир может встретить фею в любое время, но он просто её не узнает. Ещё меньше известно об их магии. Их силы питаются от субстанции, которую они называют Гламур, однако как они его используют и восстанавливают остаётся загадкой. Некоторые Сородичи строят теории насчёт того, что феи восстанавливают Гламур в особое время года, и именно поэтому тогда они так активны. Другие заявляют, что они черпают свои силы из тайных мест, где сохранилась первозданная красота. Так же некоторые члены клана Тореадор верят, что феи получают свою силу, взаимодействия с искусством и художниками смертных. Не один Тореадор конфликтовал с подменышами из–за талантливого художника или музыканта.

— Феи исцеляются как смертные, однако они могут владеть лечебной магией. Они могут поглощать летальный урон, но ударный не делится для них на два. Они получают непоглощаемый урон только от огня.

— Феи находят присутствие вампиров неприятным и стараются избегать их. Они могут скрыть своё истинное обличье от Сородичей, однако их можно демаскировать при помощи Прорицания.

Типичные феи

Ниже приведены несколько примеров фей, с которыми может столкнуться вампир. Описанные здесь — лишь несколько из мириад возможных, феи столь же многогранны и разнообразны, как и мечты. Феи в историях о вампирах должны выглядеть таинственными и далёкими.

Даже если вампир сможет подружиться с кем–то из этих существ, все равно отчуждённость между ними будет крайне сильна. К тому же тот факт, что фея буквально переполнена жизнью будет вечно напоминать вампиру о том, что он потерял, вступив в легионы нежити, что вскоре может стать невыносимо.

Пак-шутник

Эти шутники часто имеют сходство с животными, по крайне мере когда проявляют свою истинную природу. Сородичи, которые исследуют фей, верят, что паки могут превращаться в животных наподобие люпинов, однако этому нет никаких подтверждений. Пак получает удовольствие, дразня других и издеваясь над ними.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 2, Драка 3, Уклонение 5, Исполнение 3, Оккультизм 2, Безопасность 2, Скрытность 5, Хитрость 4.

Эквивалентные Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Химерия 3, Стремительность 2, Затемнение 4, Превращение 4.

Запас крови: 10.

Сила воли: 6.

Гламур: 6.

Воин Красных шапок

Эти жестокие феи обожают насилие. В своей жажде крови они могут быть столь же свирепы, как и вампир в безумии. В древние времена Красные шапки макали свои шапки в кровь недавно убитых жертв – отсюда и их название.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 4, Ближний бой 4, Безопасность 2, Скрытность 2, Знание улиц 3.

Эквивалентные Дисциплины: Стремительность 3, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 2.

Запас крови: 10.

Сила воли: 5.

Гламур: 5.

Волшебница Ши

Посмотреть на это чудесное существо – все равно что заглянуть в Рай. Ши настолько красивы, что способны очаровать даже самого закостенелого вампира. Они могут создавать иллюзии, которые воздействуют на чувства и оставляют их жертвы парализованными от страха или очарованными.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 7, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Запугивание 3, Лидерство 4, Оккультизм 4, Исполнение 4, Хитрость 2.

Эквивалентные Дисциплины: Стремительность 1, Химерия 5, Доминирование 4, Затемнение 4, Присутствие 5.

Запас крови: 15.

Сила воли: 7.

Гламур: 10.

Призраки

Приведения. Фантомы. Неупокоенные мёртвые. Называйте их как хотите, но эти духи умерших людей существуют среди нас столько же, сколько и Каниты, а возможно и дольше. Они называют себя призраками, и прикованы к миру живых из–за Страстей, из–за каких–то незаконченных дел. Разумеется, далеко не каждый умерший смертный становится призраком, но те, с кем это произошло, сохраняют связь с людьми, местами или вещами, которые были дороги им при жизни. Эти якоря поддерживают существования призраков, так как они питаются сильными эмоциями так же, как Сородичи питаются кровью.

Как может доказать любая из жертв призраков, они нематериальны, появляются среди живых под различными обличьями и обладают силами, похожими на Дисциплины вампиров. Упавшая тарелка, исходящей неведома откуда шёпот, изъеденное червями лицо, которое появляется на грани восприятия — все это проделки призраков, и Каниты так же не защищены от их магии. Вампиры, которых преследуют призраки, прокляты вдвойне, и другие члены общества Сородичей обычно избегают этих несчастных. Но призраки не могут безнаказанно громыхать и завывать в Землях Плоти, нашем мире, где обитают живые люди. Проникновению в них мешает Саван, мистическая завеса, которая отделяет мир мёртвых от мира живых.

Большинство Каинитов, в особенности Джованни, стараются избежать любых проблем с призраками. Те, кто поступает наоборот, могут очень пожалеть об этом. Мертвец, возненавидевший вампира, может быть досадной помехой (если пугает свою жертву) или угрозой (если начинает использовать свои призрачные силы против цели).

— Призраки «питаются» эмоциями: так они восстанавливают запас страстей, который требуется для использования их способностей. Впавший в безумие вампир может питать и усилить своего призрачного противника.

— Призраки обычно наиболее проявляют себя **в «проклятых местах», где большие страдания оставили свой след** (поля битвы, пыточные камеры, мост, где произошло самоубийство и т.д.) В этих местах Саван между миром живых и мёртвых слабее.

— Нематериальность призраков делает схватку между ними и Каинитами невозможной. Вампиры могут воздействовать на Неупокоенных манипулируя их Оковами (объектами или людьми, которые были важны для них при жизни), или же они могут воздействовать на них при помощи Тауматургии, Некромантии или других Дисциплин. Чтобы атаковать Каинитов, призраки могут вселятся в людей или управлять неподвижными объектами.

— Призраки обычно невидимы, если только не захотят сами проявить себя. Однако вампиры могут увидеть их при помощи Прорицания.

— Некоторые Джованни сталкивались с призраками, которые были переполнены злобой и ненавистью и превращали не–жизни своих предполагаемых хозяев в настоящий кошмар. Эти тёмные духи «живут» лишь благодаря тому, что причиняют боль, и они обожают это. Другие призраки боятся их и называют спектрами.

— Призраки могут воздействовать на мир живых лишь приложив большие усилия. Однако в Землях Теней они могут легко причинить вред тем дуракам, кто посмел атаковать призраков на их же территории (характеристики через «/» отображают возможности призрака в Землях Теней).

Недавно умерший

Этот недавно появившийся призрак обычно дерзок и все еще ценит связь со смертным миром. Однако он мало знает о Подземном Мире и других сверхъестественных существах, что может доставить ему немало неприятностей.

Атрибуты: Сила 0/2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 1, Бдительность 3, Драка 1, Бюрократия 2, Компьютер 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Расследование 1, Правоведенье 2, Ближний бой 1, Оккультизм 2, Политика 1, Скрытность 1, Знание улиц 1, Хитрость 2.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 1, Химерия 1, Помешательство 2, Доминирование 1, Изменчивость 1.

Сила воли: 5.

Запас страстей: 5.

Спектр

Смерть и время не делают призраков лучше. Возможно, спектр умер, когда его сердце переполняли ярость и ненависть и после смерти его темная сторона сожрала его без остатка, или возможно горечь медленно затянуло его во тьму. Так или иначе, он вселяет страх и боль в себе подобных. Похоже, что у спектров существует что-то вроде общего сознания, если одному из них нужна помощь, минимум трое откликнутся на его зов.

Атрибуты: Сила 0/3, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 3, Ближний бой 3, Оккультизм 2, Скрытность 2, Знание улиц 3, Хитрость 3.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 2, Химерия 4, Помешательство 4, Затемнение 2, Власть над Тенью 3, Присутствие 2, Превращение 2, Изменчивость 4.

Сила воли: 7.

Запас страстей: 9.

Старая душа

Возможно, этот призрак умер десятилетия или столетия назад. Подобные призраки не слишком частое явление в Землях Теней, так как время разрушает их связь со смертным миром. Они являются наиболее сильными и опасными призраками.

Атрибуты: Сила 0/4, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 2, Бдительность 3, Драка 2, Бюрократия 4, Компьютер 3, Уклонение 3, Эмпатия 3, Запугивание 3, Расследование 1, Правоведенье 2, Лингвистика 1, Ближний бой 2, Оккультизм 2, Политика 1, Скрытность 3, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Эквивалентные Дисциплины: Прорицание 2, Химерия 1, Помешательство 4, Доминирование 3, Присутствие 2, Тауматургия 3 (Привлечение Огней 3, Движение Разума 3), Изменчивость 3.

Сила воли: 9.

Запас страстей: 10.

[Примечание переводчика: Призраки могут применять Изменчивость лишь на себя или на себе подобных]

Огонь.

Они выкуривают нас огнем.

Солнце в небе, и нам некуда идти, а они выкуривают нас огнем.

Думаю, проклятые дураки сожгут весь Лондон, лишь бы добраться до нас. Неважно, что при ветре, дующем с юга, этот огонь охватит весь город в течение нескольких часов - зато они поймают своих вампиров. Ни одно здание не уцелеет на этом берегу Темзы, но они будут счастливы, что сумели уничтожить «чудовищ».

Запах дыма доврался до моего убежища. Так трудно двигаться, когда в небе солнце, так сложно наполнить кровью мои конечности. Я вял, ошарашен, и запах дыма пробивает себе дорогу в мои ноздри. За ним я могу ощутить другие запахи горелой плоти, старого пепла. Кое-кто из поджарившихся -крысы. Остальные - мои дети.

Мое убежище из камня, верно, но потолок укреплен толстыми бревнами. Они сгорят, без сомнения, и я сгорю вместе с ними, если не буду двигаться. К счастью, я предусмотрел подобное стечение обстоятельств. В полу имеется железное кольцо, соединенное с каменной дверью. При помощи крови я поднимаю ее и вижу скрывающуюся за ней черноту. За своей спиной я могу слышать одного из моих детей, бьющегося в дверь моего убежища, молящего впустить его, пока пламя пожирает его. Но на это нет времени, и он уже обречен. Безмолвно попрощавшись, я спускаюсь в канализацию и закрываю за собой люк. С грохотом опускающегося камня крики резко обрываются. Я благодарен за это.

Здесь есть лишь тьма, укутанная в холодный камень. Затем, когда зайдет солнце, я поднимусь и пройду среди суетящихся смертных, которые сожгли свои дома, чтобы уничтожить моих детей. Я соберу с них ту же дань, что они собрали с меня. Разница лишь вот в чем: в отличие от меня, им некуда бежать

Приложение

Альтернативные Добродетели и Пути Просветления

Некоторые вампиры отказываются от жалких людских взглядов, олицетворяемых концепцией Человечности. Эти Сородичи исходят из того, что они больше не люди, а значит, они больше не должны руководствоваться воззрениями живых.

Собирается или нет Сородич следовать моральным принципам Человечности, какая–то разновидность системы поведения должна существовать. Согласиться с полной произвольностью поступков, значит поддаться Зверю, и ни один вампир не хочет погибнуть в тисках бессмысленной греховности. Даже у тех вампиры, что погрязли в глубинах аморальности, есть какой–нибудь моральный оплот, которым они отгораживают себя от Зверя.

Сородич, который добровольно забывает о Человечности, следует одному из кодексов поведения, называемых Путями Просветления. Будучи по механике схожими с Человечностью, эти кодексы имеют мало общего — а иногда и вообще ничего — с традиционной моралью. Принятие Пути Просветления означает отказ от всего, что имеет отношение к «нормальному» человеку или, разумеется, многим Сородичам.

Итак, вы хотите следовать Путём

Многие Сородичи особенно хорошо соответствуют определённым путям. Во что бы то ни стало, если концепция вашего персонажа отвечает Пути лучше, чем Человечности — и если Рассказчик позволяет — берите его! Впрочем, необходимо уяснить несколько вещей, прежде чем ступить на Путь Просветления.

— Пути — это сложные концепции: начинающим игрокам и рассказчикам лучше придерживаться Человечности. Не только большинство вампиров предпочитают цепляться за остатки своих смертных представлений, но и вам намного проще будет обрисовать персонажа, который знает и верит в то же, во что и вы.

— Пути — это для избранных: в тайны Путей посвящены немногочисленные Сородичи. Большинство вампиров — даже из независимых кланов и Шабаша — следует тропой Человечности; она просто имеет тенденцию опускаться со временем до очень низкого уровня. Не каждый может следовать Путём; превращение в подобное лишённое человечности существо требует дисциплины и силы духа, хотя и определённо чужеродных. Лицо, желающее примкнуть к Пути, должно быть способно отказаться от своей человеческой природы, а также пережить этот процесс.— Пути совершенно лишены всего человеческого: Игроки, желающие, чтобы их персонажи приняли Пути Просветления, должны обладать ролевым опытом. Совершенно ничего из того, во что верит игрок, не будет отражаться этими Путями. Это кодексы этики бессмертных, на постижение которых Сородичи потратили сотни, если даже не тысячи, лет. Это хорошо и естественно, если персонаж-Ассамит следует Путём Крови, но игроку придётся затратить огромное количество энергии, чтобы думать так, как подобный персонаж действительно должен думать.

Вследствие этого последователь Пути считается обладателем Человечности равной 3 при использовании правил взаимодействия со смертными. Если значение Пути меньше, чем 3, тогда вместо 3 используется это значение.

— Пути шокируют традиционную мораль: Это никогда невозможно акцентироватьдостаточно сильно. Пути используют игровую систему, схожую с Человечностью, но кодексы, которые провозглашают подобные идеи, исповедуют столь чуждые идеалы, что любой, наблюдающих их, скорее всего испытает отвращение. Посмотрите на Иерархии Грехов для Путей — некоторые из них считают значимым, достойным или добродетельным поведение, которое заставило бы богов поразить смертного громом на месте. Некоторыми кодексами одобряется убийство, в то время как другие на него не обращают внимания. Вдобавок, некоторые кодексы настолько эгоистичны, что даже мысль о помощи другим вызывает моральное падение.

Проще говоря, это очень неслабая хрень. Пути существуют, чтобы проиллюстрировать, насколько глубоко бесчеловечными и далёкими от людей бывают Сородичи, и обеспечить им духовную защиту от когтей Зверя. Используйте пути, если история или персонаж требуют этого, а не для того, чтобы развязать персонажам руки перед желаемыми убийствами или извращениями.

Система

Персонажи, следующие Путём Просветления, используют ту же систему деградации, что и персонажи, продолжающие держаться за Человечность. У каждого пути есть собственная Иерархия Грехов, которая работает так же, как и для Человечности. Если вкратце, то всякий раз, когда рассказчик полагает, что персонаж действует вразрез с моралью исповедуемого Пути (т.е., желает сделать что–либо, осуждаемое его уровнем пути или более низким), он должен предупредить, что сопротивление требует сделать проверку на дегенерацию (в качестве альтернативы Рассказчик может провести её в тайне) и применить должные эффекты последствий, если таковые имеются.

Некоторые Пути настолько далеки от традиционной человеческой морали, что такие понятия как Сознательность и Самоконтроль к ним вообще не относятся. Для этих этических кодексов имеются другие Добродетели. В зависимости от того, каким Путём следует персонаж, Сознательность может быть заменена Добродетелью Убеждённости, в то время как Самоконтроль может быть заменён Добродетелью Инстинктов. Ни один персонаж не может иметь одновременно Сознательность и Убеждённость или Самоконтроль и Инстинкты. Какими именно Добродетелями обладает персонаж, зависит от избранного им Пути. Однако помните, что у всех персонажей есть Храбрость, независимо от Пути.

Убеждённость

Добродетель Убеждённость определяет способность персонажа сохранять трезвость мысли перед лицом искушения, боли или необходимости. Будучи совершенно нечеловеческой, Убеждённость олицетворяет примирение хищных побуждений со способностью персонажа к жестокости.

В противоположность Сознательности, которая имеет дело с искуплением и покаянием, персонаж с Убеждённостью осознает свою неудачу и планирует преодолеть её. Убеждённость совершенно не связана ни с чем человеческим; персонаж, имеющий данную Добродетель, больше не может сойти за человека, кроме разве что как при поверхностном наблюдении. Существа, способные почувствовать Зверя (вампиры, оборотни и т.д.) немедленно опознают в любом, обладающем Добродетелью Убеждённости того, кем он на деле и является: чудовище. Подобно Сознательности, Убеждённость вступает в дело, когда персонаж должен сделать проверку на дегенерацию.

• Уверенность.

•• Непоколебимость.

••• Целеустремленность.

•••• Бесчеловечность.

••••• Абсолютная уверенность в себе.

Инстинкты

Добродетель Инстинктов связана со способностью персонажа контролировать Зверя скорее при помощи родства с ним, нежели отрицания. Это позволяет персонажу «оседлать волну» безумия и избытка эмоций, держать на коротком поводке свои чувства, а не давать чувствам овладеть собой. Столь же атавистичные, как и Убеждённость, Инстинкты — это Добродетель чудовища, которое предпочитает принять свою суть, а не сохранять остатки человеческого сочувствия.

Инстинкты позволяют персонажу держать в узде деструктивную силу Зверя; персонаж с высокими Инстинктами первобытен и буен. Персонаж делает бросок Инстинктов, когда пытается контролировать начавшееся безумие. Когда персонаж, обладающий Добродетелью Инстинктов, встречается с возможностью впасть в безумие, он всегда в него впадает, за исключением случаев, когда сложность сопротивления этому ниже, чем значение Инстинктов персонажа, и в подобном случае он может выбирать, впадать или не впадать в безумие. Соответственно, на всем протяжении безумия персонаж находится полностью под влиянием Зверя и должен управляться игроком (или же Рассказчиком) в соответствующей манере.

Всякий раз, когда персонаж желает совершить сознательное действие (что называется «оседлать волну»), он должен совершить бросок на Инстинкты с определённой сложностью, чтобы ускользнуть от безумия. Безумие влияет на персонажа обычным образом (включая игнорирование штрафов от ран и т.д.), однако он может в некоторой мере управлять собой, даже будучи разъярённым.

• Интуитивные.

•• Дикие.

••• Звериные.

•••• Нутряные.

••••• Первобытные.

Создание последователя Пути

Если игрок желает изначально создать персонажа–последователя Пути, имеют место несколько изменений в правилах создания персонажа.

— Альтернативные Добродетели стартуют с ноля: В то время как любой человек (и, таким образом, недавно получивший Становление Сородич) имеет минимальное количество своих «естественных» Добродетелей, вампирские Добродетели приходится развивать с самого ноля. Значит, если персонаж с Сознательностью, Самоконтролем Храбростью создаётся с изначально одной точкой в каждой Добродетели, а затем может распределить 7 очков на Добродетели, персонаж с Убеждённостью, Самоконтролем и Храбростью начинает со всего двумя свободными точками (на Самоконтроле и Храбрости). Персонаж с Убеждённостью, Инстинктами и Храбростью начинает со всего одной свободной точкой (в Смелости). Все персонажи получают 7 очков на распределение по Добродетелям, но должны использовать очки, чтобы довести значение нечеловеческих Добродетелей хотя бы до 1. Это может показаться несправедливым, но отказ от собственной человеческой природы не даётся легко. Даже чудовища не создаются за одну ночь.

— Вампир, следующий Путём Просветления, должен начать игру с Силой Воли как минимум равной 5: этого можно добиться, тратя очки на Храбрость, или поднимая Силу Воли за счёт свободных очков опыта. Более слабая личность просто не имеет достаточной силы духа, чтобы отречься от самой своей сути и воссоздать её заново с ноля.

— Новый персонаж не может начать игру со значением Пути больше 5: Если сочетание Добродетелей персонажа даёт значение Пути выше 5, просто пишите 5. Точно также нельзя использовать свободные очки опыта, чтобы поднять значение Пути выше 5. Начинающие персонажи, которые следуют этим моральным кодексам, имеют за плечами всего 25 или менее лет опыта вампирского существования, чего вряд ли хватает, чтобы закоснеть в нечеловеческих кодексах поведения.

— Во всех прочих отношениях, если не указано обратного, нечеловеческие Пути и Добродетели используются как и их человеческие аналоги. То есть, если бросок требует, чтобы игрок использовал Восприятие+Самоконтроль, а у персонажа имеются Инстинкты, кидайте Восприятие+Инстинкты.

Переход от Человечности к Пути

Персонаж может также отказаться от своей человеческой природы в пользу Пути. Это весьма сложно, и у тех, кто терпит здесь неудачу, в результате навечно остаются душевные раны.

У персонажа, стремящегося сменить Человечность на Путь, Человечность должна быть 3 или ниже, а значения любых Добродетелей, которые должны смениться на свои противоположности, должно быть равным 1. Например, вампир, который желает следовать Путём, использующим Убеждённость и Инстинкты, должен иметь значения Сознательности и Самоконтроля равные 1.

В ходе хроники «достойный» кандидат как правило встречается с Сородичем, уже исповедующем Путь; в этом смысле пути похожи на тайные братства, предпочитающие встречаться с кандидатами, которых считают достойными, а не быть открытыми для массовых просьб о вступлении. Этот процесс всегда должен отыгрываться. Если кандидат решает вступить на Путь, для него начинается суровое обучение, и вампир, уже исповедующий путь, назначается учителем новопосвященного. Новичок тратит как минимум год на осмысление и изучение особенностей Пути. В течение этого времени новичок должен насильственно ослабить свои человеческие Добродетели, опустив их до «приемлемого» уровня (Человечность — 3 или ниже, значение соответствующих Добродетелей — 1), если он этого не сделал до сих пор. Опять–таки, это должно быть проделано посредством отыгрыша.

Затем вампир проходит испытание, которое должно быть отыграно игроком и рассказчиком. Это испытание может включать в себя изучение запретного знания, игру в загадки, выполнение сложных заданий, и что угодно ещё из того, что Рассказчик полагает соответствующим избранному пути. Однако часть испытания всегда связана с тем, что вампир совершает поступок, который с точки зрения Человечности был бы неприемлемым. Подобное действие совершается не ради бессмысленного злодеяния, но в качестве урока персонажу о соответствии его натуры Пути.

После завершения испытания персонаж делает бросок на Силу Воли. Если Человечность персонажа равна 3, сложность броска — 10. Если Человечность персонажа — 2, сложность будет 8, и если Человечность персонажа — 1, сложность броска — 6. Нельзя использовать очки Силы Воли, чтобы получить автоматические успехи в этом броске. Если бросок успешен, персонаж отрекается от своей человеческой природы и соответствующих ей Добродетелей, получает 1 во всех соответствующих Пути Добродетелях, а также обретает значение Пути равное 1. Если персонаж выкинул 3 и более успеха, он переживает глубокое, пусть и извращённое, озарение, получая значение пути равное 2.

Если бросок оказывается неудачным для персонажа, он совершает бессмысленное злодеяние, не обретя никакого соответствующего понимания. Он теряет очко Человечности, оказывается неспособен постичь основы Пути, но может повторно пройти испытание (со сложностью, соответствующей его понизившейся Человечности) в течение месяца. Если персонаж проваливает бросок, он теряет очко Человечности и не может повторно проходить испытание в течение целого года.

Если Человечность персонажа опустится таким образом до ноля, его душа отойдёт Зверю, и персонаж навсегда перейдёт под управление Рассказчика.

Путь Крови

Восславим призыв Хакима и огласим его наказ.
Кровь кафир должна быть в наших жилах; наше право, наш долг — забрать ее.
Нет места колебанию в сердце убийцы.
— Притчи Крови

Прозвище: Дервиши.

Основы веры: Этот путь исповедуют практически лишь одни диаблеристы–убийцы из клана Ассамитов, вдобавок — только вампиры, которые выказывают истинную лояльность клану, постигают этот суровый кодекс. Основная идея данного Пути гласит, что дети Каина (Кхайина, как называют его Ассамиты) — нечестивые ошибки, основное назначение которых подводить потомство Хакима (так Ассамиты именуют основателя их собственного клана) ближе к «Единению», состоянию мистического возвышения. Хаким учит своих детей использовать или убивать других детей Кхайина, вышивая их кровь, в стремлении уничтожить порчу, которую те несут в мир.

Ассамиты, исповедующие этот Путь, следуют двум основным правилам. Прежде всего, клан стремится убедить других Сородичей, что суть тех — неполноценность и проклятие, и обратить их на служение последователям пути. Сородичи в целом — скверна земная, и лишь поддержкой праведных заповедей Хакима они могут искупить свою вину. Если вампиры сопротивляются обращению, Ассамиты убивают и диаблеризируют их, используя кровь жертв, чтобы понизить своё поколение и таким образом вернуть дары Хакиму. Пусть они по сути своей и не маньяки–убийцы, Ассамиты Пути Крови мало ценят не–жизни других Сородичей, и должны иметь веские причины, чтобы не убивать большинство Сородичей, с которыми вступают в контакт. Вампиры, исповедующие данный Путь, представляют серьёзную угрозу для прочих Сородичей, и нечасто ассоциируются с не-Ассамитами. Однако кровь есть кровь, и Ассамиты не столь глупы, чтобы пренебрегать значением широко раскинувшейся паутины общества Сородичей. Так что многие Ассамиты предлагают своё воинское искусство, нанимаясь в качестве убийц и телохранителей в обмен на плату кровью — обеспечиваемую тем, что они могут собрать с противников, поверженных ими в ходе боя.

Немногие молодые Ассамиты следуют этим Путём или даже знают о его существовании — клан Ассамитов старается держать свои верования в тайне от других Сородичей. Сотни лет назад кровожадные обычаи Ассамитов объединили всех прочих детей Каина против них, и они не стремятся вновь встретиться с согласованным отпором ублюдочного потомства Кхайина. Так что лишь наиболее преуспевшие и способные Ассамиты узнают доктрины этого Пути; молодые Ассамиты при неудачном стечении обстоятельств могут подвергнуть опасности номинально тайную священную войну клана за витэ.

Этика Пути

— Верно следуйте учению Хакима.

— Смертные не достойны внимания вампира. Кормитесь ими лишь в случае необходимости.

— Не упускайте случая накормить Зверя кровью других Сородичей.

— Не поддавайтесь ярости Зверя — неспособность справиться с собой приводит к умалению доблести.

— Ищите знания, которые смогут помочь клану в его войне с проклятым потомством Кхайина.

— Распространяйте славу Хакима на прочих Сородичей. Если же они не примут её, используйте их, чтобы помочь своему продвижению ближе к благодати Кхайина.

Иерархия грехов Пути Крови

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Убийство смертного ради пропитания	Кровь людей - пища для тела, но убийство слабейшего - яд для души
9	Не сдержать слово чести, данное соклановцу	Сплоченность важна для святой цели Ассамитов
8	Отказ от предложения не-Ассамиту возможности быть обращенным	Дети Кхайина - прокляты, и должны быть спасены
7	Неудача в уничтожении нераскаявшегося Сородича, не принадлежащего к клану	Те, кто не принимают учения Хакима, не заслуживают своих не-жизней
6	Поддаться безумию	Хаким учит восхождению, а не потаканию
5	Неудача в поисках знания Кхайина	Чтобы успешно сражаться с врагами, следует узнать о них все
4	Неудача в добывании малой крови	Подобное витэ может быть полезно другим членам клана, не важно, насколько оно слабое
3	Отказ помочь более продвинутому последователю Пути	Действовать эгоистично - значит попасть в силки отродья Кхайина
2	Не использовать возможность понизить свое поколение	Хаким назначил это высшей целью своих детей
1	Действовать против другого Ассамита	Это предательство Пути и клана

Добродетели

Вампиры, следующие Путём Крови, придерживаются Добродетелей Убеждённости и Самоконтроля.

История

Ассамиты исповедовали раннюю версию этого Пути за сотни лет до формирования Камарильи и Шабаша. Жажда крови привела их к открытому столкновению с могущественными старыми Сородичами, которые отчаянно стремились уничтожить мародёрствующих диаблеристов. Ассамиты оказались в такой же ситуации, как и взбунтовавшиеся в ходе Восстания Анархов, и Камарилья наложила на клан проклятие, сделав для Ассамитов невозможным питаться кровью Сородичей. В течение веков клан следовал урезанной версии Пути, искажённой по причине невозможности его членам совершать диаблери напрямую. После снятия проклятия крови Ассамиты вновь стали придерживаться старого Пути и стремиться к диаблери со смертоносной мстительностью.

Современная практика

Губительная природа этого Пути в отношении других Сородичей является основанием большей части страха и недоверия, которое испытывают к клану Ассамитов. Исповедуемый преимущественно проверенными служителями и старейшинами клана, Путь Крови ведёт этих существ к прямому конфликту с вампирами не–ассамитами. Сородичи, следующие Путём Крови, великодушно стараются склонить других Сородичей к своему «истинному пути», так что редкие представители других кланов тоже исповедуют данный путь.

Последователи, слабо постигшие путь, стремятся просто следовать учениям Хакима, делая это практически без вопросов. Однако обладающие большей мудростью стремятся выяснить, что влечёт за собой «становление Единым». Забирая проклятую кровь Патриархов и их отродья, последователи Пути надеются сосредоточить проклятие Кхайина в руках тех, кто будет пользоваться им ответственно. В результате, согласно доктрине Пути, может быть предотвращён великий конец всего — Геенна. Таким образом старейшины Ассамитов практикуют

неукоснительную чистоту и медитации, и слухи о Голкондоподобном состоянии подобных существ с недавних пор стали просачиваться в более широкие слои общества Сородичей.

Описание последователей

Обучение, диаблери, обращение в свою веру и выборочные удары по прочему миру Сородичей заполняют ночи последователей этого Пути, поскольку таков образ действий истинной справедливости — по крайней мере, по мнению Ассамитов. Фанатичные в своих поисках, Ассамиты несут Окончательную Смерть и тем, кто способен приблизить их ближе к Кхайину, и тем, кто нет. Даже вампиры более высоких поколений становятся их добычей, ведь говорят, что некоторые последователи этого Пути способны сохранять сущность жертвы в её витэ, а затем посылать кровь в оплот Ассамитов в Аламуте, чтобы помочь другим членам клана. Как бы то ни было, в основном Ассамиты стараются обращать в свою веру вампиров высоких поколений, поскольку те значительнее отдалены от своих прародителей и, таким образом, от порчи.

Следование Пути

Данный путь исповедует весьма либеральную практику диаблери, и последователи должны осуществить подобное убийство, если другие способы направить на путь истинный не срабатывают. Более просвещённые Сородичи, следующие Путём Крови, также ищут знания и сведения, которые смогут привести их к врагам, имеющим древнюю и могущественную кровь. По сути своей, вампиры, избравшие Путь Крови, вовсе не безмозглые чудовища, алчущие крови Сородичей, но потенциальные спасители мира. Все Сородичи, следующие Путём Крови, борются за то, чтобы достигнуть «Единения» с мифическим Хакимом, хотя лишь немногие достигли этого и возвышенная цель раскрыла им свою природу. Большинство Дервишей верит, что Единение похоже на Голконду или любое другое состояние, в котором вампиры способны отбросить проклятие и наслаждаться своей сутью Каинитов.

Распространённые способности: Боевые и оккультные способности помогают последователям в осуществлении принципов Пути. Такие способности, как Драка, Ближний бой, Уклонение, Запугивание и Оккультизм особенно ценятся избравшими Путь Крови.

Предпочитаемые Дисциплины: Данный Путь склоняется к оттачиванию Смертоносности, Затемнения и Стремительности. Некоторые последователи развивают знание Тауматургии, которое способно помочь в их кровавых поисках.

Путь Костей

Тело — скорлупка; разум — клетка.
Душа — мякина. Смерть — вот в чем суть: неизбежная смерть.
— Александр Джованни, Танатопсис IV

Прозвище: Гробокопатели.

Основы веры: Путь Костей, как полагают, вырос из извращённого кодекса, которого придерживались омерзительные вампиры, породившие Джованни. Человек, Сородич или что–то иное, любое существо рано или поздно оказывается во власти смерти. Наиболее пламенные последователи этого Пути стремятся «посвятить себя постижению неизбежного завершения жизни». Вампиры, следующие этим Путём, ищут знаний о том, чем именно является смерть: это просто конец жизни? Переход души в то, что начинается после жизни? Это конец желания души существовать? Подобные вопросы преследуют последователей Пути Костей каждую ночь.

Многие вампиры полагают, что Путь Костей — это путь вырождения, который вдохновляет своих последователей принимать участие в любого вида убийствах и извращениях. Однако те, кто следуют Путём и те, кто знакомы с ним, знают, что он занимается постижением смысла жизни и не–жизни. Последователи Пути стремятся понять суть и назначение смерти, и таким образом роль, которую играют индивидуумы в великой системе мира. Смерть неизбежна для всех, кроме вампиров, которым каким–то образом удалось обмануть цикл.

Природа Сородичей, однако, находится за пределами троп, которые исследует этот Путь. Это воистину кодекс учёных, поскольку Сородичи, которые следуют им, жертвуют даже личным комфортом, чтобы улучшать своё понимание тайн смертности. Эти Сородичи вовсе не обязательно жестоки — они просто ценят познание больше, чем человеческую жизнь.

В основе своей Путь Костей стремится определить не только, чем является смерть, но также назначение тех, кто ускользнули от неё. Это Путь знаний и власти, и многие, поддерживающие его, учатся оказывать немалое влияние и на живых, и на мёртвых. Многие последователи Пути стали весьма искушены в обращении с призраками, но даже эти странные создания оказываются неспособны ответить на многие вопросы Гробокопателей — что, к примеру, происходит с призраком, который завершает свою внутреннюю битву или рассыпается в ничто?

Иерархия грехов Пути Костей

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Выказывать страх перед смертью	Страх замедляет обучение
9	Неудача в попытке изучить случай смерти	Отказ учиться указывает на отказ понимать
8	Случайное убийство	Оно не дает возможности постичь суть
7	Откладывать кормление в случае голода	Отрицание себя самого не служит никакой высшей цели
6	Поддаться безумию	Зверь неразумен, и эмоции мало помогают в достижении понимания
5	Отказ убить, когда предоставляется возможность	Эксперимент доказывает теорию, а без доказательств не может быть выводов
4	Принять решение, руководствуясь чувствами, а не логикой	Вампиры мертвы; точно также мертвы и их чувства
3	Причинять себе неудобства ради блага другого	Смерть неизбежна; в чем же смысл умаления неудобств другого обреченного?
2	Предотвратить смерть без необходимости	Следует не мешать циклу, а учиться при помощи него
1	Активно предотвращать смерть	Подобные эмоциональные узы несут выгоду людям, а не Сородичам

Этика Пути

— Изучайте смерть во всех её проявлениях.

— Определяйте, когда наступает смерть; характеризуйте её.

— Ищите назначение смерти и жизни, что предшествует ей.

— Определяйте различия в смерти, исследуя разные случаи.

— Добейтесь удовлетворённости смертью и не–жизнью — определите различие между проклятием и спасением.

— Торопите наступление смерти, если полагаете, что её задерживают неестественным образом.

Добродетели

Вампиры Пути Костей придерживаются Добродетелей Убеждённости и Самоконтроля.

История

Данный путь вырос из морального кодекса, которого придерживались вампиры, уничтоженные кланом Джованни в его стремлении к власти. Избранное число Джованни увидели в своей практике Некромантии больше, чем средство убийства, и переняли ритуалы и учения предшественников. Хотя Путь не распространён широко среди членов клана, последователи его взглядов стали первопроходцами в большинстве достижений Джованни в некромантии.

Современная практика

Этим Путём следуют старшие члены клана Джованни, а также те, кто испытывают искреннюю заинтересованность в улучшении своих способностей в некромантии для целей иных, нежели получение переходящего могущества. Джованни, придерживающиеся Пути Костей, редко имеют дело со смертными, поскольку их жестокая любознательность часто оказывается смертельной для людей, с которыми они вступают в контакт. Описание последователей

Вампиры этого Пути истинно любознательны и желают выяснить, для чего мы существуем. Танатология для последователей Пути Костей скорее наука, чем философия. Данный путь направлен на самопознание, и алчные Джованни редко исповедуют его, предпочитая более удобное в материальном плане мировоззрение Человечности. Гробокопатели поддерживают семью Джованни в основном посредством знаний, которые ей приносят, а не достижением политических целей клана.

Следование пути

Вампиры, придерживающиеся принципов Пути Костей, должны быть бесстрастны даже в любопытстве. Пусть они и не слуги смерти, Гробокопатели редко помогают тем, кто собирается отойти в мир иной, предпочитая наблюдать и учиться. Менее склонные к фатализму вампиры могут поспорить с этим, и Сородич, исповедующий этот Путь, не станет мешать им, если они попытаются помочь умирающему. Очевидно, его время ещё не пришло, даже не будь у него покровителей…

Распространённые способности: Сородичи этого Пути естественным образом специализируются в тех умениях, которые помогают в их мрачных исследованиях. Предпочтительны Познания — в основном, в областях Медицины, Оккультизма и Науки.

Предпочитаемые Дисциплины: Последователи этого пути, само собой, предпочитают Некромантию, а также оттачивают свою наблюдательность при помощи Прорицания. Также ходят слухи, что некоторые старейшие последователи Пути разработали уникальные тайные искусства, связанные с изучением смерти.

Путь Ночи

Единственное святотатство, которое можно совершить — это не постичь свои тёмные страсти. Не–жизнь — это проклятие, несомненно, и пусть её целью является оттачивать зло внутри себя — и нести его миру снаружи.
— Алексей Гулайн, храмовник Шабаша

Прозвище: Нигилисты.

Основы веры: Вампиры, которые следуют Путём Ночи, всецело принимают своё проклятие; по сути, они верят, что, раз уж они вампиры, это их предопределённая роль — служить посредниками проклятия. Не–жизнь — ничто без боли, и отчаянье всегда бродит рядом. Этот путь широко практикуется молодыми Сородичами из клана Ласомбра, которые с радостью умерщвляют собственные души, чтобы нести ужас в мир.

Путь Ночи многое взял из католицизма, однако он касается скорее отречения и проклятия, нежели искупления. Назначение вампира в не–жизни, согласно этому Пути, быть бедствием земным, действовать в качестве приспешника зла, и значит, в конечном счёте, взывать к высшим силам, которые равным образом управляют и добром, и злом. Никто не лишён первородного греха, и последователи этого Пути назначены выявить и усугубить этот грех. Жизнь и не–жизнь — меняющиеся

Иерархия грехов Пути Ночи

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Убийство смертного ради еды	Мертвые смертные не испытывают страха
9	Действовать в пользу других	Геенна близко — нет времени заниматься второстепенными делами
8	Неспособность проявить изобретательность в своих пагубных действиях	Привычность ваших отвратительных поступков вызывает у окружающих презрение, и вскоре они могут перестать испытывать шок
7	Просить помощи у другого	Те, кто неспособны позаботиться о себе, плохо добиваются своих целей
6	Случайное убийство	Господь создал Сородичей кошмарами, а не убийцами
5	Подчиниться воле другого Сородича	Игры Джихада лишь отвлекают от выполнения истинного назначения Проклятых
4	Намеренное убийство или убийство под влиянием эмоций	Смерть не служит никому, она просто отбирает одну из жертв
3	Помочь другому	Сочувствию не место в мертвом сердце вампира
2	Признать чье-либо превосходство	Все Сородичи равны в замысле Божьем
1	Раскаиваться в своем поведении	Назначение Сородичей — вызывать раскаянье, а не испытывать его

состояния проклятия; те, кто оказываются неспособны осознать весь их потенциал,— паршивые овцы, годные лишь на убой.

Это один из самых страшных Путей, и он занимается откровенным и намеренным доведением окружающих до ужаса. Его последователи — куда больше, чем обычные провокаторы или садисты, однако они по–своему искренни в своей вере. Тот, кто получает проклятие Каина, вынужден судьбой и призванием нести мщение Детям Сифа. Поступая подобным образом, вампиры, следующие этим Путём, надеются что, исполняя назначенные им роли, смогут выйти за пределы этих ролей и найти вечный покой. Если не брать во внимание эту конечную цель, Путь Ночи — это Путь враждебности и злобы, и с присутствием его последователей чрезвычайно сложно мириться.

Для многих Сородичей это также Путь безысходности, подходящий, однако, ненавидящим себя вампирам, которым нужна какая–то цель и смысл в ночи, когда впереди вырисовывается Геенна.

Этика Пути

— Не оставляйте ни одно существо незатронутым вашей порчей.

— Совращайте и повергайте в ужас окружающих вас; слабые — падут, а сильные закалятся в ходе вашего испытания.

— Вдохновляйте других принять свою внутреннюю тьму.

— Испытайте все вообразимые ощущения, а затем и прочие.

— Смерть — это средство, а не цель.

— Сородичи, будучи душами, проклятыми Господом, исполняют своё предназначение, преследуя смертных.

Добродетели

Вампиры, стоящие на Пути Ночи, придерживаются Добродетелей Убеждённости и Инстинктов.

История

Мало кто, если вообще кто–либо, достоверно описал зарождение и развитие этого Пути. Согласно разным источникам, пошедший от средневековых культов смерти, собраний сатанистов, падших Старцев или обычаев, которые исповедовала первая жена Адама — Лилит, и её дети, Путь Ночи отвергаем большинством Сородичей, у которых есть хоть какие–то остатки Человечности. Некоторые подозревают, что котерия Ласомбра под названием Чёрные Ангелы, разжигает раздоры среди клана, толкая впечатлительных неонатов Сторожей на этот нездоровый Путь.

Современная практика

Ни один грех не является слишком мерзким для этого Пути, и никакое доверие не может быть слишком святым, чтобы нельзя было его предать. Сородичи, следующие Путём Ночи, очень тесно связывают свои судьбы со смертными, на которых обрушиваются удары их порчи. Будучи посланниками проклятия, Нигилисты выявляют тайные страхи и беды окружающих их людей, насылая затем эти ужасы на смертное стадо по своей прихоти.

По иронии судьбы, вампиры этого Пути часто испытывают глубокое уважение к тем, кого полагают истинно «добрыми» и «благословенными». Говорят, что один печально известный Сторож, мучившая семью охотников на ведьм в течение трёх поколений и в итоге убитая одним из потомков рода, восславила своего убийцу за собственное уничтожение.

Описание последователей

Этого пути придерживаются практически исключительно Ласомбра, хотя Сторожа время от времени находят обращаемых и в других кланах. Ласомбра, следующие данным Путём, не слишком уважаемы другими Сторожами, поскольку в этом пути нет места благородству. В то время как большинство Ласомбра придерживаются других моральных кодексов, взятых у Шабаша, те, кто следуют этим Путём — истинные демоны ночи.

Следование пути

Вампиры Пути Ночи терроризируют своих жертв — а так можно назвать любых, кто привлечёт внимание Нигилистов. Сородичи, исповедующие этот Путь, испытывают отвращение к убийству — оно уничтожает потенциальных жертв, хотя они не отказываются убить, если смерть способна причинить большие страдания окружающим, или если её предотвращение создаст проблемы их собственному существованию. В некоторой мере Нигилисты, как это ни забавно, являются пастырями смертного стада, показывая им, что может произойти, если они не раскаются. Однако ни один последователь этого Пути не признается в подобном открыто. Они дьяволы — просто и ясно — по их собственному мнению.

Распространённые способности: Сородичи, стоящие на этом Пути, специализируются на способностях, которые позволяют им мучить других. Драка, Запугивание, Ближний бой и Медицина (для знания физиологии) одинаково высоко ценятся Нигилистами.

Предпочитаемые Дисциплины: Последователи этого пути оттачивают Власть над Тенью ради безраздельного ужаса, который она внушает, как и Могущество — ради боли, которую то позволяет причинять.

Путь Метаморфоз

Мы навеки находимся между, пока закукливание не охватит нас.— Лайка, колдун-Цимисхи

Прозвище: Метаморфы.

Основы веры: Мир — это цепь эволюций. Животные — ниже людей, а те находятся ниже Сородичей, которые в свою очередь — тоже ниже чего–то. Непостижимые и загадочные члены клана Цимисхи следуют данным Путём, сосредоточенным на определении и достижении состояния, которое находится за проклятием вампиризма. Ссылаясь на использование ими преобразующей дисциплины Изменчивость, Цимисхи верят, что они способны выйти за пределы темницы плоти. Речи Изверга — Метаморфа откроют истинно чудовищную суть их философии; они верят, что следующая ступень состояния сродни обожествлению, и они сделают всё — всё что угодно — чтобы достичь её.

Некоторые Метаморфы полагают, что их идеология весьма близка к воззрениям таинственных магов. Пусть их средства и различаются — Путь Метаморфоз в основном занимается переходом от жизни к не–жизни и далее — однако похоже, что оба сообщества стремятся к некоему сверхъестественному «восхождению».

Цимисхи как правило весьма основательны в своём изучении идеалов Пути. Координируя свои эксперименты над живыми, мёртвыми и не–мёртвыми особями (как и прочими интересными объектами, на которые им получается натолкнуться, вроде оборотней или блуждающих духов), Изверги сформировали комплексные теории о том, чем именно является следующая ступень возвышения вампиров. Склонные к отшельничеству и подозрительные, Цимисхи, однако, редко сверяют между собой записи, и Путь страдает, поскольку каждый последователь тратит немалую часть своей не–жизни на изучение основ, которые другие Сородичи уже постигли.

Этика Пути

— Изучайте особенности всех состояний жизни и смерти.

— Не следует чрезмерно беспокоиться о смертных — они стоят на ступени ниже Сородичей, а не выше.

— Не делитесь знаниями с другими, поскольку это обходится слишком дорого — доверять испорченному существу вроде себя.

— Потакайте Зверю и отрицайте его; истинное понимание не–жизни требует широкого спектра опыта.

Иерархия грехов Пути Метамарфоз

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Откладывать кормление в случае голода	Голод приводит к рассеянности
9	Погрязнуть в удовольствиях	Гедонизм отвлекает от высшей цели
8	Просить знаний у другого	Уроки Метаморфоз — это тайна, которую следует открывать, а не копировать
7	Делиться знаниями с другими	Знание следует постичь, а не просто получить как пример
6	Отказаться от убийства, если из него можно было извлечь знания	Прежде чем отгонять смерть, Метаморф должен постичь ее феномен
5	Неспособность оседлать волну безумия	Сородич должен познать Зверя, чтобы превозмочь его
4	Принимать во внимание интересы других	Те, кто не стремятся достичь Метаморфозы, недостойны внимания
3	Отказ от эксперимента, пусть даже рискованного	Путь можно постичь лишь посредством личного опыта
2	Отказ изменять собственное тело	Физическое изменение должно произойти прежде любой более серьезной метаморфозы
1	Выказывать сочувствие к другим	Судьбы других тянут вас к регрессу, а не к возвышению

— Следует преобразовывать и улучшать собственное тело — изменение плоти способно проложить дорогу к изменению души.

— Не идите на поводу нужд и желаний окружающих, поскольку нехватка у них способности к самоанализу может сбить с толку даже самый острый ум.

Добродетели

Вампиры Пути Метфморфоз придерживаются Добродетелей Убеждённости и Инстинктов.

История

Цимисхи изучали этот Путь в одиночестве практически тысячу лет. Цимисхи всегда были существами ужасающего мистического потенциала, и последователи данного пути стремятся реализовать этот потенциал. Метаморфы очень слабо связаны с внешним миром, и этот факт может вырасти даже до полного отречения от клана как такового.

Современная практика

Большинство Метаморфов считаются членами Шабаша, но считают это немногим более чем видимостью, и на деле увлечены куда более важными поисками. По сути, этот Путь намного старше любой фракции, и Сородичи, исповедующие его, придерживаются верований и воззрений, которые намного древнее малозначительных понятий политики Сородичей.

Описание последователей

Последователи Пути Метаморфоз действительно самые чуждые существа, которых Сородич может надеяться (или иметь несчастье) встретить. Метаморфы холодны, абсолютно бесчеловечны и строго научны. Их взгляды скорее относятся метафизике, чем к допустимой этике, и это именно то умонастроение, которое заставляет многих верить, что Метаморфы действительно начали своё превращение в нечто иное. Некоторые идут куда дальше, изменяя свою плоть различными способами до тех пор, пока становится невозможно определить их пол или даже принадлежность к человеческому роду.

Следование пути

Метаморфы проводят всевозможные виды причудливых экспериментов, большая часть которых проводится вдали от глаз остальных. Это холодная, отшельническая философия, не связанная ни с какими иными нуждами, кроме касающихся пропитания. Последователи не должны придавать внимания окружающим, существуя лишь ради удовлетворения собственных интересов.

Распространённые способности: Данный Путь связан почти исключительно с Познаниями, большей частью Оккультизмом, Медициной и Наукой. Многие Метаморфы также занимаются более специализированными Познаниями вроде Философии, Теологии и различными учениями о сверхъестественном, в надежде открыть тайны, которые не удалось раскрыть в более широких областях изучения.

Предпочитаемые Дисциплины: Метаморфы — Цимисхи отдают предпочтение своей уникальной дисциплине Изменчивости. Тауматургия и Прорицание также ценятся высоко.

Путь Парадокса

Пусть мы и заперты вне цикла, мы не можем отречься от него.

— Радж, Дневники Крови

Прозвище: Шилмуло (ромское обозначение вампира).

Основы веры: Исповедуемый преимущественно вампирами клана Равнос, Путь Парадокса занимается вопросом кармического долга вампира продолжить великий цикл веков. Путь Парадокса немало взял от некоторых принципов индуизма и, как шепчутся, малопонятных кодексов, которых придерживаются китайцы и вампиры Востока.

Согласно Пути Парадокса, вампиры навеки заперты вне иллюзорного цикла вселенной (майа). Тогда как большинство существ реинкарнируются посредством самсары, непрерывной «петли» в цикле перерождений, Сородичи выпали из этого цикла. Согласно Пути Парадокса, у каждого индивидуума есть собственное предназначение или свадхарма, однако вампиры, выпавшие из цикла, утратили свою. Вместо дхармы, которой они некогда следовали, каждый Сородич должен теперь пытаться достичь майи, в надежде понять её в процессе, и в итоге проникнуть сквозь великие иллюзии, что скрывают Изначальную Истину от его глаз. Средство, при помощи которого Равнос добиваются этого возвращения в цикл, ни много ни мало, как первостатейный обман. Другие вампиры считают Равнос ненадёжными, и вряд ли будут пользоваться советами Сородичей–цыган. Так что Равнос приходится прибегать к изощрённым уловкам, чтобы вынудить других вампиров — или, разумеется, любого другого, с кем их сталкивает судьба — действовать нужным образом. Вампиры — Равнос воспринимают своё не–мёртвое состояние как проклятие, подобно многим другим Сородичам. Однако Равнос верят, что это шрути (установленное богами) имеет место быть из–за того, что им не удалось понять майа. Другие Сородичи, также выпавшие из кармического оборота, часто неспособны осознать необходимость своего возвращения в цикл. Равнос осознают это — и ускоряют возвращение, уничтожая их.

Иерархия грехов Пути Парадокса

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Дать Становление женщине	Мужчины традиционно приносят лучшие жертвы богам.
9	Дать Становление не джати	Все прочие неспособны понять глубины философии Парадокса.
8	Уничтожить другого Шилмуло	Собственные интересы — это еще не самое главное.
7	Убийство смертного ради пропитания	Смерть лишает человека возможности исполнить его свадхарму.
6	Не уничтожить другого вампира	Те, кто не способны узреть истинный путь, должны быть возвращены к продуктивной роли в цикле.
5	Убийство смертного для целей иных, кроме как выживания.	Человек мог еще не исполнить своей свадхармы, и лишать его подобной возможности — проклятие.
4	Неспособность помочьсвадхарме другого	Шрути называет это назначением Шилмуло
3	Ставить отношение к какой-либо фракции превышедхармы	Верность следует хранить богам, а не своим соратникам.
2	Быть связанным узами крови	Невозможно уничтожить своего повелителя, а это является сутью данного Пути
1	Дать Становление без причины или из личной прихоти	Следует возвращать других в цикл, а не изымать их из него

Этика Пути

— Давайте Становление лишь в случае крайней необходимости, и то лишь из джати (семьи, это обозначение относится также и к цыганам в целом).

— Старайтесь понять свадхарму других и помогать им в её осуществлении.

— Уничтожайте других Сородичей, поскольку они противоестественны для майи.

— Стирайте кармический долг, развеивайте иллюзии майи и возвращайтесь к самсаре.

— Используйте обман, чтобы добиваться своих целей, если окружающие впали в грех недоверия.

— Сбивайте с толку Патриархов, возвращая из детей в цикл.

Добродетели

Вампиры Пути Парадокса придерживаются Добродетелей Убеждённости и Самоконтроля.

История

Этот Путь зародился среди Равнос в последние годы существования Римской Империи. Некоторые полагают, что обман, которым владели Равнос, сыграл немалую роль в падении империи. Путь, если верить многим Равнос, был позабыт вскоре после падения Рима и оставался таковым сотни лет, пока побуждающее (и тайное) событие не заставило Равнос пересмотреть своё мировоззрение. Равнос этого Пути раньше считались беспечными обманщиками, однако недавнее переосмысление того, что произошло с кланом, бросило новый зловещий свет на Равнос и их воззрения.

Современная практика

Чересчур просто будет самонадеянно заявить, что Равнос уничтожают вампиров и очищают карму. На деле Путь Парадокса сложен и требует немало усилий, поскольку, чтобы воистину следовать кодексу, приходится вытягивать крупицы информации у тех, с кем имеешь дело, чтобы лучше понять их свадхарму. Многие из обманов Равнос на самом деле являются сложными тестами, проводимыми с целью заставить объект показать свои скрытые стороны. Таким образом, Равнос странствуют по миру, притесняемые невежественными Сородичами, которые неспособны осознать необходимость действий Шилмуло.

Описание последователей

Большинство последователей данного Пути — Равнос, хотя определённые линии Малкавиан и Гангрелов также придерживаются этого Пути. В клане Равнос можно обнаружить все больше представителей разных народов, что указывает либо на то, что Равнос обращают все меньше внимания на свой кодекс, или что джати раскинулась куда более широко, чем можно было бы подумать.

Следование пути

Сородичи Пути Парадокса обычно испытывают к прочим вампирам презрение, полагая что те из невежества или высокомерия отказываются от стремления воссоединиться с циклом. Так что Равнос взваливают на свои плечи ответственность сделать это за них. Это может потребовать плетения сложной паутины обмана с целью выяснить, что является свадхармойданной личности, или же простого уничтожения вампира и возвращения назад в цикл, где его ждёт новая свадхарма.

Распространённые способности: Сородичи этого Пути сосредотачиваются на Способностях, которые позволяют им добиться преимущества над другими, например, Бдительность, Эмпатия, Хитрость, Скрытность и Расследование.

Предпочитаемые дисциплины: Последователи этого Пути используют Химерию, чтобы дурачить свои цели, и как средство управлять иллюзиями, присущими майе. Шилмуло также ценят Стойкость, которая может защитить от гнева их жертв. Многие также владеют Прорицанием, которое помогает выявлять скрытые тайны.

Путь Тифона

Это те самые тайны искажают наши души, те самые загадки, что отмечают нас ядом нашего хозяина. Тифон вовсе не любящий отец.

— Хамала Бей, Тысяча Ночей Сутеха

Прозвище: Теофидийцы (лишь между собой; внешний мир называет их Растлителями или, по прозвищу Последователей Сета, Змеями).

Основы веры: Вампиры, следующие Путём Тифона, стремятся к воистину зловещей цели. Теофидийцы хотят воскресить своего покровителя и отца — Сета. Хотя большинство вампиров воспринимают Сета как мифического представителя Третьего Поколения, доктрина Теофидийцев гласит, что Сет на самом деле был божественным существом даже до своего Становления. Само собой, Теофидийцы считают Каина существом более слабым, чем Сет, и утверждают, что фактически Сет позволил Каину дать себе Становление, чтобы можно было использовать потомков Каина для нападения на своих божественных противников, таких, как мифические Гея и Лилит. Таким образом Сет, а через него и сами Сетиты, играют свою роль во вселенной, действуя в качестве представителей энтропии и разрушая старое, чтобы могло расцвести новое.

Соответственно, данный Путь превозносит значение влияния и контроля. Немало Сетитов при поверхностном взгляде кажутся многим не более чем сутенёрами, наркоторговцами и посредниками; в действительности они — много большее. Сетиты обыкновенно воспринимают окружающих в качестве орудий или источников информации, они для Сетитов — ресурсы, так или иначе. Заполучив контроль над другими, Сетиты могут использовать их, чтобы добиваться собственных целей. Так что, вместо того, чтобы оказаться в долгу у тех, кто предоставит им информацию или услуги, Сетиты меняются ролями, и взамен сами заставляют своих жертв первыми приходить к ним.

Последователи этого Пути чтят Сета как нечто большее, чем вампира — придают Сету божественный статус, почти в точности ассоциируя его с египетским богом Подземного Мира. Средства и возможности добиться его воскрешения разнятся, и по этой причине Последователи Сета распространяют своё влияние повсюду в надежде найти сведения о его местонахождении.

Этика Пути

— Собирайте информацию, тайную и нет, и определяйте, как она соотносится с воскрешением Сета.

— Вносите пожертвования на высшую цель клана по оживлению его спящего хозяина.

— Обретайте влияние над другими, таким образом увеличивая своё влияние и возможности.

— Подчиняйте Зверя, поскольку его безрассудные желания на пользу лишь ему самому.

— Поддерживайте завесу тайны, ведь остальные недобро смотрят на средства и цели этого Пути.

— Высматривайте тайные знаки Сета и действуйте, согласно им.

Добродетели

Вампиры пути Тифона придерживаются добродетелей Убеждённости и Самоконтроля.

История

Теофидийцы утверждают, что их история тянется вглубь ночей, ещё до Первого Города. Правда это или нет — вопрос весьма спорный, особенно для недоброжелателей, однако широко распространённые

Иерархия грехов Пути Тифона

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Потакать собственным порокам, а не чужим	Погружение во грех - это орудие, а не развлечение
9	Отказ помочь другому последователю Пути	Команды работают эффективнее в деле воскрешения Сета
8	Не уничтожить вампира, достигшего Голконды	Тех, кто перешагнули собственные желания, нельзя заполучить под свою власть
7	Неучастие в религиозном ритуале Сета	Это подобно отрицанию самого Сета
6	Не подорвать и не повернуть существующий общественный порядок в пользу Сетитов	Другие Сородичи живут бессмысленно или сбились с пути, их праздность задерживает возрождение Сета
5	Не сделать необходимого для совращения другого	Чем больше народу в долгу у Сетита - тем лучше
4	Не стремиться заполучить тайное знание	Тайны воскрешения Сета могут скрываться где угодно
3	Препятствовать усилиям другого Сетита	В рядах праведных нет места мелочным интригам
2	Не воспользоваться преимуществом, предоставленным слабостью другого	Сочувствию нет места в великих планах Сета
1	Отказ способствовать воскрешению Сета	Это ограниченность неверующего

человеческие мифы, которые схожим образом отображают отношения между Сетом и Осирисом, заставляют поверить в древность Пути. В течение тысячелетий Теофидийцы занимались своим вырожденческим занятием и в грязных переулках, и святых храмах, а также во всех промежуточных точках между этими крайностями. Многие лидеры Сородичей и смертных обязаны обретением своей власти последователям этого Пути, однако цена, которую им пришлось заплатить, несомненно, велика.

Современная практика

Теофидийцы не поддерживают никаких фракций, кроме своего собственного клана, хотя некоторые его члены отреклись от воскрешения Сета и фактически противодействуют этим исканиям в рядах Шабаша. Многие вампиры данного Пути взращивают кровавые культы верных последователей и привязывают к себе легионы безрассудных людей. Пусть Теофидийцы и не отказываются выполнять «грязную работу» самостоятельно — как раз наоборот — однако они говорят, что с помощью окружающих, служащих их целям, они способны достигнуть куда большего, чем добились бы в одиночку. Таким образом, последователи этого Пути играют множество ролей: искатели, посредники, учёные, куртизанки и жнецы душ.

Описание последователей

Теофидийцы часто являются социальными хамелеонами по причине необходимости вращаться в различных кругах. Они приятны, льстивы и всецело поглощены своей высшей целью. Последователи этого Пути редко просят кого–то об одолжении — они предпочитают удовлетворять желания других, а затем требовать услуг взамен того, что уже сделали для этих других. Именно эту грань Сородичи не-Сетиты видят наиболее часто и презирают; они публично порицают торговлю пороком и испорченность Последователей Сета как угрозу для Маскарада или интриги Древних. Однако Сетитам известна правда: другие Сородичи боятся узнать свои внутренние желания, которые проницательный Теофидиец способен удовлетворить. Ловкие Сетиты даже умудрялись убедить Сородичей не–сетитов пойти этим Путём после длительных периодов совращения, зависимости и унижения.

Следование пути

Последователи Пути Тифона прежде всего — искатели тайного знания, хотя необычайная социальная одарённость делает их сладкоречивыми дипломатами. А также — эти Сородичи коварны, прокладывая себе путь в существующие вампирские сообщества под вероломными личинами поддельных личностей и прикрытием верных последователей. Старейший Теофидиец в области нередко основывает храм Сета в каком–нибудь труднодоступном месте, чтобы лучше служить спящему богу.

Распространённые способности: Любые способности, которые позволяют Сородичу добиться своих целей, приветствуются последователями этого Пути. Таким образом умения отдельных Теофидийцев немало различаются между собой. Среди часто предпочитаемых Сетитами способностей — Эмпатия, Запугивание, Знание улиц, Хитрость, Исполнение, Академические Знания, Расследование и Политика.

Предпочитаемые дисциплины: Теофидийцы — мастера змеиной дисциплины Серпентис, хотя ведение дел с окружающими склоняет их развивать такие клановые дисциплины, как Присутствие и Затемнение.

Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки — это опциональные черты, которые Рассказчик может решить использовать (или запретить) в хронике. При грамотном использовании Достоинства и Недостатки помогают игроку создать персонажа и придать ему индивидуальность. Достоинства — это специальные способности или преимущества, которые редки или уникальны среди общего числа Сородичей, а Недостатки — проблемы или увечья, которые затрудняют еженощное существование персонажа. Эти черты могут обеспечить персонажа большей глубиной и индивидуальностью, но Рассказчик должен удостовериться, что выбранные черты не будут неблагоприятно влиять на ход хроники или обеспечивать одному персонажу нечестное преимущество над прочими.

Достоинства и Недостатки можно выбрать только в ходе создания персонажа, и приобретают их за свободные очки. У каждого Достоинства имеется цена в очках опыта, а каждый Недостаток даёт очки, которые прибавляются к объёму дополнительных очков, которые игрок может распределить в ходе создания. Персонаж может взять столько Достоинств, сколько игрок может позволить, однако ни один персонаж не может заполучить больше 7 очков посредством Недостатков (что даст персонажу в общей сложности 22 свободных очка на распределение в других областях).

Достоинства и Недостатки разделены на четыре категории: физические, умственные, социальные и сверхъестественные. Категория физических описывает Достоинства и Недостатки, имеющие отношение к физическим способностям или телосложению, в то время как категория умственных связана с интеллектуальными способностями или особенностями поведения. Категория социальных включает в себя отношения и положение индивидуума в обществе Сородичей или смертных, а сверхъестественные Достоинства и Недостатки касаются паранормальных способностей вампиров и тем, как они взаимодействуют с материальным миром. Рассказчики могут создавать собственные Достоинства и Недостатки, подходящие для их хроник.

Физические

Обострённое чувство (1, Достоинство)

Одно из ваших чувств восприятия необычайно остро, это может быть зрение, слух, обоняние, осязание или вкус. Сложность всех действий, которые касаются данного конкретного чувства, уменьшается на два. Это Достоинство может сочетаться с дисциплиной Прорицание, чтобы порождать сверхчеловеческую остроту восприятия.

Обоерукость (1, Достоинство)

Вы одинаково ловко работаете обеими руками и можете производить действия «неправильной» рукой без штрафа. Вы должны по–прежнему использовать правила для множественных действий, но не будете страдать от увеличившейся сложности если, скажем, используете два оружия или вынуждены действовать другой рукой.

Поглощение пищи (1, Достоинство)

Вы способны есть пищу и даже чувствовать её вкус. Хотя вы не способны питаться обычной едой, это умение хорошо поможет вам в поддержании Маскарада. Разумеется, вы не можете переварить то, что съели, и в ходе ужина наступит такой момент, когда вам придётся прикладывать усилия, чтобы удержать еду в желудке.

Кошачье равновесие (1, Достоинство)

Вы обладаете отличным врождённым чувством равновесия. Персонажи с этим Достоинством снижают сложность всех бросков, связанных с удержанием равновесия (т.е. Ловкость+Атлетика), на два.

Сияющий здоровьем (2, Достоинство)

Вы выглядите более крепким и здоровым с виду, чем другие вампиры, и это позволяет вам куда легче сливаться с человеческой толпой. Ваша кожа по–прежнему такого же цвета, как у живых, и на ощупь она лишь слегка прохладна.

Чарующий голос (2, Достоинство)

В вашем голосе есть нечто такое, что окружающие не способны игнорировать. Когда вы приказываете, они подчиняются. Когда вы соблазняете, они теряют голову. Грозный, нежный, убеждающий или просто говорящий, ваш голос приковывает внимание. Сложность всех бросков, связанных с убеждением, очаровыванием или командованием посредством голоса, снижается на два.

Сорвиголова (3, Достоинство)

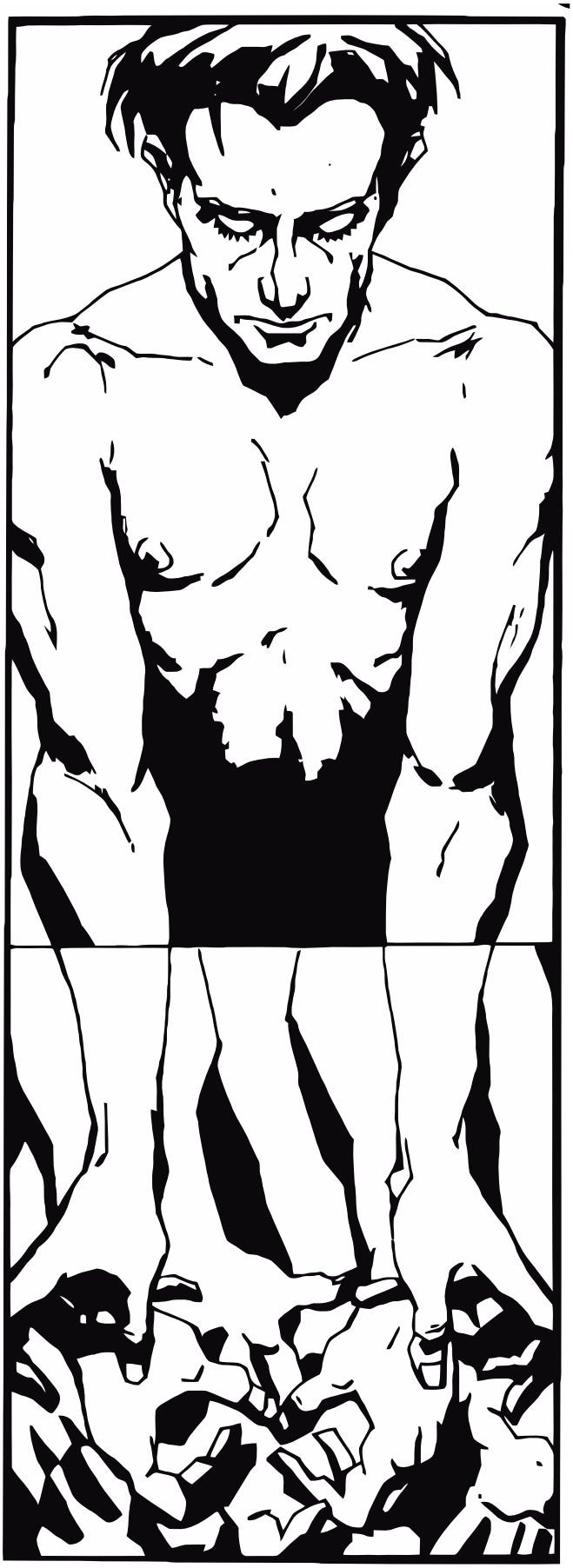
Вы умеете рисковать, и ещё лучше — выживать в рискованных ситуациях. Предпринимая особенно рискованные действия (например, перепрыгнуть из одной движущейся машины в другую), персонаж с этим Достоинством добавляет три дополнительных кубика к своим броскам и может отбросить один из провалов, если таковые окажутся среди результатов броска. Как правило, сложность подобных действий должна быть не менее 8, и они должны потенциально наносить здоровью не меньше 3 уровней урона в случае неудачи.

Эффективное усвоение (3, Достоинство)

Кровь для вас куда питательнее обычного. Питаясь, вы получаете один дополнительный пункт крови за каждые два поглощённых. Разумеется, это не позволяет вам превышать максимум вашего запаса крови.

Огромные размеры (4, достоинство)

Вы необычайно крупны, рост — не меньше 2 метров, вес — не меньше 300 фунтов (136 кг). Помимо того, что дополнительная масса делает вас очень заметными, она гарантирует вам дополнительный уровень здоровья (второй уровень «Синяки»). Персонаж с этим Достоинством также может получать бонусы на толкание объектов, вышибание дверей, сопротивление сбиванию с ног и т.д.



Запах могилы (1, Недостаток)

Вы источаете запах сырости и недавно вскопанной земли, который невозможно перебить никакими ароматами и духами. Смертные в вашем непосредственном присутствии чувствуют себя неуютно, так что сложность всех социальных бросков при общении с людьми увеличивается на один.

Низкий рост (1, Недостаток)

Вы намного ниже среднего роста — 4,5 футов (1,37 м) или менее. Вы испытываете трудности, имея дело с предметами, созданными для людей нормального роста, и скорость вашего бега вполовину ниже скорости человека нормального сложения.

Тугоухость (1, Недостаток)

Ваш слух неполноценен. Сложности всех бросков, связанных с использованием слуха, увеличивается на два.

14-е Поколение (2, Недостаток)

Вы были созданы пять или менее лет назад представителем 13-го поколения. Пусть в вашем теле и 10 пунктов крови, вы можете пользоваться лишь 8 из них для лечения ран, использования Дисциплин, поднятия Атрибутов и т.д.Естественно, взятие этого Недостатка препятствует вам брать дополнение Поколение, и вы также не можете начинать со Статусом. Вы похожи на бесклановго Каитиффа, и ваша кровь, скорее всего, слишком слаба, чтобы передавать дальше отличительные характеристики клана. Большинство вампиров 14-го поколения должны также брать и Недостаток Слабая Кровь.

Заразный укус (2, Недостаток)

У вас нет энзимов, которые позволяют большинству Сородичей закрывать раны, вызванные их укусом. Вы не можете автоматически зализывать раны по завершению кормления. Кроме того, ваш укус имеет один шанс из пяти оказаться заразным и вызвать у смертной жертвы серьёзную болезнь. Точная природа инфекции определяется Рассказчиком.

Плохое зрение (1 или 3, Недостаток)

У вас плохое зрение. Сложность всех бросков, связанных с использованием зрения, увеличивается на два. Будучи Недостатком, стоимостью в 1 очко, эта проблема может быть исправлена очками или контактными линзами; при стоимости в 3 очка проблема слишком серьёзна, чтобы её можно было исправить.

Одноглазый (2, Недостаток)

У вас всего один глаз — неважно, которого из них не хватает. Сложность всех бросков Восприятия, связанных со зрением, увеличивается на два, и сложность всех бросков, связанных с глубиной зрения, увеличивается на один (в том числе это касается стрельбы).

Уродство (2, Недостаток)

Отвратительное уродство делает вашу внешность неприятной и запоминающейся. Сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием, увеличивается на два. Значение показателя вашей Внешности не может быть выше 2.

Ребёнок (3, Недостаток)

Вы были маленьким ребёнком (от 5 до 10 лет), когда вам дали Становление, ваши Физические Атрибуты остались неразвиты, и вам в некоторых ситуациях сложно общаться со смертными. Вы не можете иметь больше двух точек в Силе и Выносливости, за исключением поднятия Физических Атрибутов за счёт пунктов крови, и сложность всех бросков, касающихся командования и управления взрослыми смертными, увеличивается на два. Персонажи с этим Недостатком должны также взять Недостаток «Низкий рост».

Дефект (3, Недостаток)

У вас есть некий физический дефект — искривлённая конечность, горб, деформированная стопа и т.д., которая влияет на ваши физические способности и взаимодействие с окружающими. Горб, к примеру, понизит Ловкость персонажа на два пункта и увеличит сложность всех бросков социальных навыков на один. Определение точных характеристик выбранного дефекта остаётся за Рассказчиком.

Хромота (3, Недостаток)

Ваши ноги повреждены, что мешает вам бегать или ходить. Вы вынуждены ходить с тростью или, возможно, скобами на ногах, и ваша походка отчётливо хромает. Скорость вашей ходьбы — четверть скорости движения нормального человека, а бег невозможен.

Чудовищная внешность (3, Недостаток)

Ваш физический облик был обезображен в ходе Становления и теперь отражает Зверя, бушующего внутри вас. Персонажи с этим Недостатком выглядят звероподобными чудовищами, и значение

показателя из Внешности равно нолю. Даже Носферату испытывают сложности при общении с подобными существами.

Постоянная рана (3, Недостаток)

Вы получили рану в ходе Становления, которая почему–то не исцелилась в ходе вашей трансформации. В начале каждой ночи вы просыпаетесь с уровнем здоровья «Тяжело ранен», хотя это и можно вылечить, затратив пункты крови.

Медленное лечение (3, Недостаток)

Вы испытываете трудности при лечении ран. Вам требуется два пункта крови, чтобы залечить один уровень обычного урона, и вы залечиваете один уровень непоглощаемых повреждений за пять дней (плюс трата обычных пяти пунктов крови и Силы Воли).

Пагубное пристрастие (3, Недостаток)

Вы страдаете от пагубной тяги к какому–либо веществу, которое должно присутствовать в выпиваемой вами крови. Это может быть алкоголь, никотин, наркотики или просто адреналин. Это вещество всегда каким–то образом негативно влияет на вас (см. «Яды и наркотики» для уточнения деталей).

Немота (4, Недостаток)

Вы не можете говорить. Вы можете общаться с Рассказчиком и описывать ваши действия, но вы не можете говорить с другими игроками или персонажами Рассказчика, если только собеседник не вложил очки в Лингвистику, чтобы приобрести знание языка жестов, или если вы не напишете то, что хотите сказать.

Слабая кровь (4, Недостаток)

Ваша кровь слаба, немощна и не слишком хорошо питает вас. Все цены в очках крови удваиваются (скажем, при использовании дисциплин или лечении), и вы не способны устанавливать узы крови. Кроме того, попытки дать Становление удаются лишь в 20% случаев.

Разносчик болезни (4, Недостаток)

В вашей крови — смертельная и очень заразная болезнь. Болезнь может быть чем угодно — от бешенства и до СПИДа, и Сородичи, выпившие вашей крови, имеют 10% вероятность также стать разносчиками. Вы должны тратить дополнительный

пункт крови каждую ночь при пробуждении, или же начнёте страдать от симптомов болезни (увеличившейся вероятности впасть в безумие — при бешенстве, уменьшившихся бросков на поглощение при СПИДе и т.д.).

Глухота (4, Недостаток)

Вы ничего не слышите. Пусть вы можете игнорировать некоторые проявления Доминирования, вы неспособны слышать электронные или звуковые записи, и сложность многих бросков Бдительности увеличивается на три.

Мёртвая плоть (5, недостаток)

Ваша плоть не способна полностью исцелять себя после ранений. Пусть вы и способны излечивать себя до восстановления полной функциональности, на вашей коже остаются порезы, разрывы, дыры от пуль и прочие нанесённые ранения. В зависимости от природы урона, этот Недостаток чрезвычайно затрудняет социальное взаимодействие.

Слепота (6, Недостаток)

Вы неспособны видеть. Персонаж может компенсировать эту потерю, став более восприимчивым в области других чувств, однако зрительные образы и понятия ему недоступны. Действия, требующие координации зрения и движений, производить необычайно трудно, особенно в стрессовой ситуации. Сложность всех бросков, основанных на Ловкости, увеличивается на два. Странным образом вампиры со вторым уровнем Прорицания (Восприятие Ауры) по–прежнему могут пользоваться этой способностью, пусть и интерпретируют данные посредством других чувств.

Умственные

Здравый смысл (1, Достоинство)

Вы обладаете значительной практической мудростью. В случае, если персонаж собирается поступить вразрез со здравым смыслом, Рассказчик может сделать замечание или предупреждение о последствиях подобного действия. Это очень полезное Достоинство для начинающих игроков, незнакомых с игрой.

Концентрация (1, Достоинство)

У вас есть способность фокусировать свой разум и отметать любые отвлекающие помехи. Персонажи с этим Достоинством неподвержены любым штрафам, вызванным отвлекающими обстоятельствами (например, от громких звуков, вспышек света, висения вниз головой).

Чувство времени (1, Достоинство)

Вы обладаете врождённым чувством времени и способны определять, сколько времени прошло — без использования часов или любого другого механического приспособления.

Кодекс чести (2, Достоинство)

Вы придерживаетесь личного кодекса этики. Особенности этого кодекса следует разработать совместно с Рассказчиком ещё до начала игры, и персонаж должен строго его придерживаться. Персонаж с этим Достоинством получает два дополнительных кубика ко всем броскам Силы Воли или Добродетелей, когда действует согласно со своим кодексом (например, помогает беззащитным) или когда пытается избежать ситуации, которая может заставить его отступить от кодекса.

Эйдетическая память (2, Достоинство)

Вы помните, во всех подробностях, услышанное или увиденное. Документы, фотографии, разговоры и т.д. остаются в памяти при помощи лишь элементарной концентрации. В стрессовой ситуации, при разнообразных отвлекающих факторах, вы должны сделать бросок Восприятия+Бдительность (со сложностью 6), чтобы добиться достаточной концентрации для игнорирования того, что вас отвлекает. Чуткий сон (2, Достоинство)

Вы можете проснуться немедленно при первых же признаках неприятностей или опасностей, и сделать это без какой–либо вялости или промедления. Вы можете игнорировать правила относительно того, как Человечность\Путь ограничивают количество кубиков, доступных днём.

Прирождённый лингвист (2, Достоинство)

У вас способности к языкам. Вы можете добавить три кубика к количеству кубиков, бросаемых относительно письменных или разговорных языков.

Миролюбивость (3, Достоинство)

Вы необычайно спокойны и нелегко выходите из себя. Вы получаете два дополнительных кубика при попытках сопротивляться безумию. Бруха не могут приобретать это Достоинство.

Железная воля (3, Достоинство)

Когда вы непреклонны и ваш разум твёрд, ничто не может отвлечь вас от вашей цели. Когда на вас повлияли при помощи Доминирования, вы можете потратить очко Силы Воли, чтобы снять эффект. Вдобавок, вы получаете три дополнительных кубика на сопротивление любым эффектам магии, влияющей на разум. Это Достоинство не влияет на Присутствие или любую другую способность, связанную с эмоциями.

Крепкий сон (1, Недостаток)

Если вы спите, вас очень сложно разбудить. Сложность любых бросков на то, чтобы проснуться в течение дня, увеличивается на два.

Кошмары (1, недостаток)

Вы видите жуткие кошмары каждый раз, когда засыпаете, и воспоминания о них преследуют вас и во время бодрствования. Просыпаясь, вы должны сделать бросок на Силу Воли (сложность 7) или потерять один кубик на все действия в течение дня. Проваленный бросок Силы Воли означает, что даже проснувшись, вы по–прежнему верите, что заперты внутри кошмара.

Фобия (2, Недостаток)

Вы испытываете всепоглощающий страх перед чем–нибудь. Пауки, змеи, толпа и высота — вот примеры распространённых фобий. Вы должны делать бросок на Храбрость каждый раз, когда встречаетесь с объектом своего страха. Сложность броска определяется Рассказчиком, и если вы проваливаете бросок, вы должны бежать от объекта.

Разборчивость в добыче (1, Недостаток)

Вы отказываетесь охотиться на определённый тип жертв. Вы можете отказываться питаться наркоторговцами, или полицейскими, или бухгалтерами, или богачами — если вы случайно начнёте кормиться от подобного человека, вы автоматически впадёте в безумие и должны будете сделать бросок, чтобы избежать потери Человечности (сложность 7). Наблюдение за тем, как другой Сородич питается объектом вашей разборчивости, также может спровоцировать безумие — по выбору Рассказчика. Вентру, вследствие своих ограничений на питание из–за клановой слабости, не могут брать этот Недостаток.

Робость (1, Недостаток)

Вам становится явно не по себе при общении с окружающими, и вы по мере возможностей стараетесь избегать общения. Сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием с незнакомцами, увеличивается на два. Если персонаж оказывается в центре внимания большой группы, сложность увеличивается на три.

Мягкосердечие (1, Недостаток)

Вы не можете видеть, как другие страдают. Вы избегаете любых ситуаций, которые связаны с причинением кому–либо физических или эмоциональных страданий, если только не сделаете бросок на Силу Воли (сложность 8). Вы должны обладать Человечностью 7 или выше, чтобы взять этот Недостаток.

Нарушение речи (1, Недостаток)

У вас заикание или другие проблемы с речью, которые затрудняют вербальное общение. Сложность всех бросков, связанных с вербальным общением, увеличивается на два. Вы должны отыгрывать этот Недостаток при любой возможности.

Вспыльчивость (2, Недостаток)

Вас легко разозлить. Сложность всех бросков против безумия для вас на два выше. Вампиры Бруха не могут взять этот Недостаток, поскольку уже страдают от схожего расстройства.

Территориальность (2, Недостаток)

Вы крайне территориальны. Выбрав определённую территорию в качестве своих охотничьих угодий, вы агрессивно реагируете на вторгшихся туда. Если другой вампир ступит на вашу территорию без приглашения, вы должны сделать бросок против безумия. Если бросок окажется неудачен, вы немедленно нападёте на пришельца и продолжите атаковать его, пока он не будет мёртв или не покинет ваши охотничьи угодья. Вы не склонны покидать свою территорию, кроме как под давлением чрезвычайных обстоятельств.

Мстительность (2, Недостаток)

У вас остался неоплаченный должок, со смертных ваших дней или уже после Становления. Вы одержимы идеей отомстить определённой личности или

группе, и это — ваше первостепенное стремление в любой ситуации, когда вы встречаетесь с объектом вашей мести. Вы можете временно сопротивляться желанию отомстить, потратив пункт Силы Воли.

Амнезия (2, Недостаток)

Вы неспособны вспомнить ничего о своём прошлом, себе или своей семье, хотя ваше прошлое вполне может явиться, чтобы преследовать вас. Ваше происхождение и обстоятельства до амнезии определяются Рассказчиком, и ему рекомендуется сделать их максимально интересными.

Лунатизм (2, Недостаток)

На вас оказывают влияние фазы луны, увеличивая ваши шансы впасть в безумие. В первой четверти лунного цикла сложность бросков против безумия увеличивается на один. Между второй четвертью и полнолунием сложность увеличивается на два. А при полной луне сложность увеличивается на три.

Слабая воля (3, Недостаток)

Вы крайне восприимчивы к Доминированию и запугиванию другими; попытки Доминирования автоматически успешны, кроме случаев, когда обладатель дисциплины — более высокого поколения, а сложность сопротивления социальным способностям вроде Запугивания или Лидерства, а также заклинаниям или магии, воздействующим на разум, увеличивается на два. Ваша Сила Воли не может подниматься выше 4.

Полное потребление (4, Недостаток)

Для вас недостаточно питания, что вы извлекаете из крови смертных — вы верите, что должны поглотить также сердце жертвы, печень или другую богатую кровью ткань. Разумеется, это влечёт за собой смерть всех ваших жертв (разве что вы крайне изобретательны), что может привести к многочисленным проблемам с Маскарадом и поддержанием Человечности. Персонаж с этим Недостатком должен автоматически приобрести Достоинство «Поглощение пищи».

Социальные

Прославленный сир (1, Достоинство)

Ваш сир обладает высоким статусом в своей фракции или клане, и это гарантирует и вам определённую долю престижа. Пусть ваш сир может больше не поддерживать с вами отношений, сам факт происхождения отметил вас навеки. Этот престиж может немало помочь вам в общении со старейшинами или другими новообращёнными, а также может вызвать ревность и зависть.

Прирождённый лидер (1, Достоинство)

Вы обладаете определённым личностным магнетизмом, который притягивает окружающих. Вы получаете два дополнительных кубика на броски Лидерства. У вас должно быть Обаяние 3 или выше, чтобы взять это Достоинство.

Долг признательности (1–3, достоинство)

Старый вампир благодарен вам за нечто, что вы или ваш сир сделали для него. Глубина испытываемой признательности зависит от того, сколько очков игрок намерен потратить. Одно очко означает, что старейшина благодарен за услугу; три очка могут означать, что он в долгу за спасение его не–жизни.

Тёмная тайна (1, Недостаток)

У вас есть некая тайна, которая, будучи раскрытой, крайне вас затруднит и сделает изгоем в местном обществе Сородичей. Это может быть чем угодно — от убийства старейшины и до тайного членства в Шабаше.

Постыдный сир (1, Недостаток)

Ваш сир был, или, возможно, до сих пор является, нелюбимым и подозреваемым многими Сородичами города. В результате вас также не любят и не доверяют вам.

Ошибочное опознание (1, Недостаток)

Вы внешне похожи на другого Сородича, что приводит к случаям ошибочного опознания. Это может стать причиной многочисленных неудобных или даже опасных ситуаций, особенно если ваш «близнец» имеет ужасную репутацию или разыскивается за какое–нибудь преступление.

Отречение сира (1, Недостаток)

Ваш сир не любит вас и не желает вам добра. При малейшей возможности он будет активно пытаться причинить вам вред. Союзники вашего сира также работают против вас, и многие старейшины также могут быть настроены враждебно.

Враг (1–5, Недостаток)

У вас есть враг или, возможно, группа врагов, которая стремится навредить вам. Сила врага зависит от того, сколько очков игрок желает потратить (пять очков означают гнев Старца, архимага или иного могущественного сверхъестественного врага).

Преследование (4, Недостаток)

Вас преследует фанатичный охотник, который полагает (возможно, справедливо), что вы опасны для человечества. Все, с кем вы свяжетесь, смертные или Сородичи, могут также стать объектами преследования.

На испытательном сроке (4, Недостаток)

Вы — перебежчик. Вы предали Камарилью, Шабаш, Последователей Сета или другую группу вампиров, и вам по–прежнему надо многое доказать, прежде чем вас примут Сородичи, к которым вы перебежали. Старейшины, служители и даже новообращённые относятся к вам с недоверием или даже враждебностью, и ваша репутация может даже запятнать тех, с кем вы регулярно имеете дело.

Сверхъестественные

Медиум (2, Достоинство)

Вы обладаете врождённым даром слышать духов, привидений и теней. Пусть вы и не можете видеть их, вы можете их чувствовать, говорить с ними и, посредством просьб или обмана, подманивать их к себе. Вы можете просить у них помощи или совета, но за это всегда приходится платить.

Сопротивляемость магии (2, Достоинство)

У вас есть врождённая способность сопротивляться ритуалам Тремер и заклинаниям магов других типов и орденов. Сложность бросков для любой магии, как вредоносной, так и полезной, увеличивается на два, когда она направлена на вас. Вы неспособны изучать Дисциплину Тауматургия.

Способности предсказателя (3, Достоинство)

Вы умеете замечать и толковать знаки и предзнаменования. Вы способны извлекать советы из этих знамений, намёки на будущее и предупреждения о настоящем. Когда Рассказчик полагает, что вы способны увидеть знамение, вам надо сделать бросок Восприятие+Оккультизм, сложность которого зависит от того, насколько хорошо предзнаменование скрыто. При удаче вы можете затем сделать бросок Интеллект+Оккультизм, чтобы истолковать увиденное, сложность броска опять–таки зависит от сложности знамения.

Дух–наставник (3, Достоинство)

У вас есть призрачный друг и спутник. Личность и конкретные способности этого духа остаются на усмотрение Рассказчика, но к духу можно обращаться в сложных ситуациях за помощью и советом.

Иммунитет к узам (3, Достоинство)

Вы обладаете иммунитетом к узам крови.

Удачливость (3, Достоинство)

Вы родились счастливчиком — или же сам дьявол вас бережёт. Так или иначе, вы можете повторить любые три неудачных броска за историю, но вы можете использовать всего одну попытку на один неудачный бросок.

Истинная любовь (4, Достоинство)

Вы нашли — быть может, слишком поздно — свою настоящую любовь. Он или она — человек, но является смыслом вашего существования и вдохновляет вас продолжать жить в мире тьмы и отчаянья. Как бы вы ни страдали, мысль о вашей истинной любви даёт вам силы выстоять. Это Достоинство гарантирует вам один автоматический успех на все броски Силы Воли, который может быть аннулирован лишь выброшенным провалом. Это может оказаться великим даром, но также и проблемой, ведь ваша истинная любовь может потребовать защиты и, подчас, спасения.

Девять жизней (6, Достоинство)

Судьба подарила вам возможность подходить так близко к Окончательной Смерти, как только возможно, и оставаться в живых. Когда по результату броска должна наступить ваша смерть, этот бросок производится снова. Если бросок успешен, вы остаётесь живы — и одна из девяти ваших жизней использована. Если этот повторный бросок неудачен, происходит ещё одно перебрасывание, пока или случится удачный бросок, или не будут использованы все девять ваших жизней. Рассказчик должен вести тщательный счёт тому, сколько жизней у персонажа осталось.

Истинная Вера (7, Достоинство)

Вы испытываете твёрдую веру и любовь к Богу, или каким бы иным именем не называли вы Всевышнего. Вы начинаете игру с одним очком Истинной Веры; эта Черта даёт вам один кубик за каждое очко ко всем броскам на Силу Воли и Добродетели. Вы должны обладать Человечностью 9 или выше, чтобы выбрать это Достоинство, и если вы потеряете хотя бы одно очко, все ваши очки Веры будут потеряны, и могут быть восстановлены лишь когда восполнится потеря Человечности. Существа, обладающие Истинной Верой, способны совершать магические действия, схожие с чудесами, но конкретная природа этих действий зависит от Рассказчика.

Прикосновение холода (1, Недостаток)

Растения чахнут при вашем приближении и умирают от вашего прикосновения. Ваше касание вытягивает тепло из живых существ, словно вы сделаны изо льда.

Восприимчивость к чесноку (1, Недостаток)

Вы не переносите чеснок, и малейший намёк на его запах выгонит вас из помещения, если только вы не сделаете успешный бросок на Силу Воли (сложность броска зависит от силы запаха).

Проклятие (1–5, Недостаток)

Вы — носитель сверхъестественного проклятия. Сила и степень неизбежности проклятия зависит от того, сколько очков вы хотите получить.

Примеры:

— Если вы разболтаете секрет, который вам доверили, ваше предательство обязательно вернётся к вам и каким–либо образом отомстит. (1 очко)

— Вы начинаете бесконтрольно заикаться, пытаясь описать, что вы видели или слышали. (2 очка)

— Инструменты ломаются или выходят из строя, когда вы пользуетесь ими. (3 очка) — Вы прокляты делать своими врагами тех, кого любите или кем восхищаетесь. (4 очка) — Каждое ваше достижение или победа каким–то образом в итоге оказываются неудачами или поражениями. (5 очков)

Отсутствие отражения (1, Недостаток)

Вы действительно не отбрасываете отражения, словно вампир из мифов. Это может иметь весьма нежелательные эффекты, когда вы пытаетесь сойти за человека. Вампиры клана Ласомбра автоматически обладают этим Недостатком (и вас могут принять за одного из них, если вы взяли этот Недостаток).

Зловещее присутствие (2, Недостаток)

Смертные бессознательно осознают, что вы — нежить, и это заставляет их испытывать тревогу и неудобство в вашем присутствии. По этой причине сложность всех бросков, связанных с социальным взаимодействием со смертными, увеличивается на два.

Восприимчивость к крестам (3, Недостаток)

Вас отпугивает вид обычных крестов, поскольку вы считаете их символами святой веры. Сталкиваясь с крестом, вы должны сделать бросок на Силу Воли (сложность 9) или убежать от символа на время всей сцены. Если вы провалите бросок, вы должны не только попытаться убежать, но и прикосновение креста причинит вам непоглощаемые повреждения (один уровень здоровья за ход, пока крест касается вашей кожи). Этот урон не может быть поглощён, даже если вампир обладает Дисциплиной Стойкость.

Неспособность пересекать текущую воду (3, Недостаток)

Вы верите в старый фольклор и не можете пересекать текущую воду, если не находитесь более чем в 50 футах (15,24 м) над ней. Текущей водой считается любой поток воды шириной не менее 2 фута (0,61 м) в любом направлении и не совсем стоячий.

Преследование духами (3, Недостаток)

Вас преследует истерзанный и злобный дух, скорее всего — одной из ваших первых жертв. Этот дух активно старается мешать вам, особенно при кормлении, и делает все возможное, чтобы поделиться своими страданиями с любым, кто окажется с вами рядом. Рассказчик определяет точную природу духа, его способности, и можно или нет его в итоге упокоить.

Хватка Проклятого (4, Недостаток)

В вашем Поцелуе нет наслаждения — лишь страх и боль. Смертные, которыми вы питаетесь, сопротивляются и визжат на протяжении всей вашей попытки кормления, так что вам приходиться крепко держать их, пока пьёте их кровь. Для вампиров с высокой Человечностью это может требовать броска на Человечность — по усмотрению Рассказчика.

Злой рок (5, Недостаток)

Вы обречены встретить Окончательную Смерть, или даже хуже — страдать от вечных мук. Что бы вы ни делали, вы не можете избежать этой жуткой судьбы. В определённый момент хроники ваш злой рок настигнет вас. Ещё неприятнее то, что вас периодически посещают видения этой судьбы, и болезненное состояние, которое вызывают эти образы, требует траты временного очка Силы Воли, в противном же случае вы теряете один кубик на все действия в ходе оставшейся ночи. Когда и как ваш рок настигнет вас — определяет Рассказчик. Этот Недостаток сложно отыгрывать; по иронии, хотя и кажется, что это лишает свободы воли, осознание неизбежности собственной смерти может быть весьма освобождающим.

Чувствительность к свету (5, Недостаток)

Вы даже более чувствительны к солнечному свету, чем большинство вампиров. Солнечный свет наносит урона в два раза больше обычного, и свет луны может наносить летальный урон наподобие солнца, однако он должен падать прямо на вас. Ваши глаза болят даже от яркого света, вынуждая вас носить солнечные очки.

Бестиарий

Вампиры — существа городские, и редко сталкиваются с дикими зверьми. Конечно, большинство животных боятся Детей Каина, шипя и рыча при приближении неестественных существ. Тем не менее, некоторые вампиры — как правило, обладающие дисциплиной Анимализм, — используют животных в качестве спутников, шпионов или бойцов. А также, животных изредка превращают в гулей — как правило это делают вампиры из кланов Гангрел и Носферату.

В целом животные могут быть описаны при помощи одних лишь физических характеристик. Мало у кого из них значение Интеллекта — выше 2, а значение Восприятия — ниже 3. Социальные атрибуты, разумеется, всецело субъективны. Наносимый животными урон — летальный, однако маленькие существа могут наносить ударный — по усмотрению Рассказчика. Любые из нижеописанных зверей могут быть превращены в гулей периодической подкормкой вампирской крови; подобные существа получают Силу Воли, одно очко Могущества, запас крови равный 10 и некоторые «заученные» способности, которыми дикие животные не обладают. Учтите, что любую нехарактерную способность животное получает посредством контакта с человеком и обучения; дикие животные не владеют особыми способностями, если только в этом нет ничего магического. Животные, среди уровней здоровья которых имеется уровень Обездвижен, могут прожить дольше, чем не имеющие его — прочие умирают, когда у них заканчиваются уровни здоровья. Запас крови указывает, сколько пунктов крови каинит способен высосать из животного. Примите к сведению, что кровь животных куда менее питательна, чем кровь людей; некоторые животные, обладающие большим количеством крови, чем люди, на деле имеют более низкое значение запаса крови.

Аллигатор

Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4.

Сила Воли: 3, Уровни здоровья: OK, OK, OK, — 1, — 1, — 1, — 2, — 5, Обездвижен.

Атака: Укус — 7 кубиков; удар хвостом — шесть кубиков.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Скрытность 3.

Запас крови: 5.

Примечание: У аллигаторов и крокодилов есть один кубик поглощения броней, который используется против ударных и летальных повреждений. Крупные рептилии (нильские и эстуариевые крокодилы) могут обладать более высокой Силой, Выносливостью и наносить больший урон.

Летучая мышь

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.

Сила Воли: 2, Уровни здоровья: OK, — l, — 3.

Атака: Укус на один кубик.

Способности: Бдительность 3, Уклонение 3, Скрытность 2.

Запас крови: 1/4 (1 один пункт крови из 4 летучих мышей).

Примечание: Летучие мыши могут летать со скоростью 40 км/ч. Вампиры, владеющие дисциплиной Превращение, перекидываются в летучих мышей, которые крупнее и намного агрессивнее обычных.

Медведь

Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5

Сила Воли: 4, Уровни здоровья: OK, OK, OK, — 1, — 1, — 1, — 3, — 3, — 5, Обездвижен.

Атака: Удар когтями на семь кубиков; укус — на пять.

Способности: Бдительность 3, Борьба 3, Запугивание 2, Скрытность 1.

Запас крови: 5.

Крупная кошка

Сила 4/5, Ловкость 3, Выносливость ?.

Сила Воли: 5, Уровни здоровья: OK, — 1, — 1, — 2, — 2, — 5, Обездвижен.

Атака: Удар когтями на четыре/пять кубиков; укус на пять/шесть кубиков.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка, 3, (Запугивание 4, Скрытность 3).

Запас крови: 5.

Примечание: Этот шаблон описывает леопарда, пантеру, ягуара или иную «маленькую» крупную кошку. Характеристики справа от косой черты относятся к тигру или льву.

Птица (крупная)

Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Сила Воли: 3, Уровни здоровья: OK, — 1, — 1, — 2, — 5

Атака: Удар когтями на два кубика; укус — на один (в отчаянье)

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 1, Уклонение 2, Запугивание 2 (Драка 3, Эмпатия 4, Запугивание 4)

Запас крови: 1/2 (1 один пункт крови из двух крупных птиц)

Примечание: Этот шаблон может быть применён к соколу, ворону, сове или даже грифу. Птицы обычно способны летать со скоростью от 40 до 80 километров в час.

Кошка

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 3

Сила Воли: 3, Уровни здоровья: OK, — 1, — 2, — 5, Обездвижен

Атака: Удар когтями или укус на один кубик

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 3, Лазанье 3, Запугивание 2, Скрытность 4 (Эмпатия 2, Хитрость 2).

Запас крови: 1.

Собака

Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила Воли: 5, Уровни здоровья: OK, — 1, — 1, — 2, — 2, — 5.

Атака: Укус — на пять кубиков; удар когтями — четыре.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3 (Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 3, Скрытность 2).

Запас крови: 2.

Примечание: Эти характеристики относятся к крупным собакам, вроде мастиффов или охотничьих псов. Более мелкие домашние собаки могут быть вовсе не так внушительны.

Лошадь

Сила 4/6, Ловкость 2, Выносливость 3/5.

Сила Воли: 2/4, Уровни здоровья: OK, OK, — 1, — 1, — 2, — 2, — 5, Обездвижен.

Атака: затаптывание или лягание на шесть/семь кубиков; укус — три кубика.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 1 (Борьба 3, Эмпатия 2, Запугивание 2).

Запас крови: ?.

Примечание: Лошади обычно боятся нежити, но могут быть приучены ходить под седлом. Способность с правой стороны косой черты или в скобках относится к тяжеловозу или другому крупному коню.

Свинья/Кабан

Сила 2/4, Ловкость 2, Выносливость 4/5.

Сила Воли: 3, Уровни здоровья: OK, OK, — 1, — 1, — 2, — 4, Обездвижен.

Атака: Укус на два/четыре кубика; удар бивнями у кабана — пять кубиков.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2 (Запугивание 2).

Запас крови: ?.

Примечание: Способности с правой стороны косой черты или в скобках относятся к кабану.

Крыса

Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 3.

Сила Воли: 4, Уровни здоровья: OK, — 1, — 5.

Атака: Укус на один кубик.

Способности: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 3, Скрытность 3.

Запас крови: 1/4 (1 один пункт крови из 4 крыс).

Примечание: Крыс часто превращают в гулей и используют в качестве шпионов и стражей Носферату. Они часто атакуют стаями (см. правила ниже).

Волк

Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила Воли: 3, Уровни здоровья: OK, — 1, — 1, — 3, — 5, Обездвижен.

Атака: Укус и удар когтями на четыре кубика.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 1, Скрытность 2.

Запас крови: 2.

Примечание: Вампиры, превратившиеся в волков, двигаются со скоростью в два раза быстрее обычного бега.

Стаи и рои

Хотя вышеописанные характеристики и описывают отдельных существ, некоторые твари атакуют сообща. Кроме того, для вампира–старейшины весьма атмосферно будет окружить свою жертву

прислужниками–грызунами или собаками. Если рой шершней или полчище крыс набрасывается на персонажа, используйте нижеследующие правила.

Вместо того чтобы определять, что делает каждый отдельный член стаи, просто сделайте бросок, чтобы узнать, нанёс ли весь рой урон персонажу.

Каждый тип тварей описан в таблице внизу. Бросайте запас кубиков на повреждения один раз за ход (сложность 6), и давайте персонажу уклоняться или поглощать результат. Этот урон — летальный, или же — ударный, если атакуют маленькие существа. Стаи нападают один раз за ход на каждую жертву, и действуют согласно инициативе, приведённой в таблице.

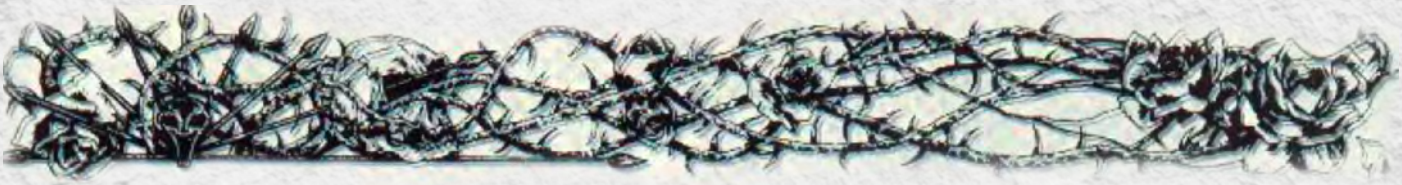
Если персонаж успешно уклоняется, он может двигаться нормальным образом до конца хода. В противном случае нападающие замедляют его до половины скорости его обычного движения. Если они наносят более трёх уровней урона за один ход (после поглощения целью), или если персонаж проваливает соответствующий бросок, персонаж оказывается сбит с ног и на него набрасываются. Он может передвигаться со скоростью не более 1 (0,91м) или 2 ярда за ход, и сложность атаки для роя падает до 5. Попытка встать и продолжить движение имеет сложность выше обычной (как правило 7 или 8).

Перечисленные ниже уровни здоровья указывают, сколько требуется нанести урона, чтобы разогнать рой или стаю. Два дополнительных уровня урона уничтожают нападающих полностью. Пистолеты, ружья и небольшое холодное оружие (ножи, кастеты, бутылки, когти, голые руки) наносят один уровень урона за удар, вне зависимости от того, сколько успехов атаки или урона выкинуто (то есть, удар попадает лишь по одной особи). Дробовики, автоматы и крупное холодное оружие (мечи, посохи, доски, бензопилы) наносят нормальный урон (каждое успешное очко урона отнимает один

уровень здоровья у стаи в целом), как и атаки, поражающие площадь (коктейли Молотова, ледяные шторма, порывы ветра, взрывы). Рои и стаи не поглощают урон.

В зависимости от размера стаи, её нападению могут подвергаться два и более персонажа, которые могут атаковать в ответ. Любой, помогающий персонажу, на которого набросились, может также быть атакован. Человек может обогнать некоторые стаи или рои (состоящие из крыс или насекомых), но не может и надеяться убежать от других (состоящих из гиен или птиц).

Животное	**Урон**	**Здоровье**	**Инициатива**
Мелкие насекомые	1	5	2
Крупные насекомые	2	7	3
Летающие насекомые	2	5	4
Птицы, летучие мыши	4	9	5
Крысы	3	7	3
Крупные крысы (более 30 см длиной)	4	9	3
Одичавшие кошки	4	6	6
Дикие собаки	6	15	4



Эпилог:

Под Кровавой Луной

«Все, что я говорил тебе, даже это, — ложь».

Это были последние обращённые ко мне слова Элисдера, которые он прохрипел, когда я вогнала ему сломанную ножку стула между рёбер, и это, возможно, были единственные слова правды, что мне вообще довелось от него услышать. Я о том, что он говорил мне, будто кол в сердце обездвиживает вампира, но вот он — по-прежнему разговаривал со мной, даже когда я вогнала два фута вишнёвого дерева ему в грудь. Не думаю, что он должен был быть способен на такое.

Я не понимаю этого. Я не понимаю ничего из этого. Но я понимаю, что сделала нечто такое, чего, возможно, не должна была делать.

Лениво дрейфуя в полуоткрытое окно, последние хлопья пепла Элисдера развеиваются в ночи. С того места, где я сижу на полу, я могу видеть, как луна едва выползла из-за горизонта. Это серп с заострёнными рогами, блестящий и кроваво-оранжевый сквозь смог. Моя соседка по комнате, Кэрол, сказала бы, что луна вроде этой — символ женской силы, а цвета представляют магические свойства менструации, и так далее. Я же просто смотрю на неё и думаю, что воздух должен быть жутко грязным, если окрашивает луну в такой оттенок красного. Я даже слегка благодарна, что в моем новом состоянии мне не нужно больше дышать этим дерьмом.

Порыв ветра пробегает по комнате, принеся с собой вонь улицы снизу. За ней я по-прежнему чувствую запах дыма горелой бумаги, которым истаял Элисдер, когда я прикончила его. Не думаю, что комната когда-либо освободится от этого запаха. Если я останусь здесь, он рано или поздно сведёт меня с ума. Пусть он и мёртв, пусть я и выпила всю его кровь до последней капли, он каким-то образом ещё остаётся здесь. В моей голове теперь звучит его эхо, и если я останусь здесь, эхо будет становиться всё громче и громче.

Правильно. Мне надо уходить, убираться из места, где я убила Элисдера. Я даже не знаю толком, за что, хотя Богу известно, что он заслужил это за тот или иной поступок, совершённый им в ходе лет. Я могла бы соврать и сказать, что он заслужил это за то, что превратил меня в вампира, но это пошло бы во вред любым воспоминаниям, что у меня от него остались. Чем больше я думаю об этом, тем больше уверена, что нечто подтолкнуло меня найти его; я уверена, что то же самое нечто заставило ему дать мне Становление, вместо того, чтобы убить.

Быть может, это нечто было тем же, что велело мне вогнать тот кол ему в ребра, а затем выпить его досуха. Я могу почти поклясться, что слышала кого-то ещё здесь, пока я этим занималась, слышала, как мне говорили, что делать, но — не для чего мне нужно это сделать. Чем не славное основание для убийства, верно?

Однако, посмотрим фактам в лицо, даже с помощью эффекта неожиданности я никак не могла помешать Элисдеру, а тем более — убить его. За три недели, что прошли с моего Становления, я видела, как он обгонял полицейские машины и поднимал рояль левой рукой. Я же, со своей стороны, могу окрасить свои щеки в розовый цвет — и то если только очень постараюсь. Он мог остановить меня, даже не прилагая усилий. Почему он этого не сделал?

Кто-то удерживал его от самообороны? Или он просто сам хотел, чтобы кто-нибудь убил его? Его об этом я уже не спрошу.

«Покинь это место. Немедленно. Его деньги — в среднем ящике стола, тебе придётся разломать дерево, чтобы добраться до них».

Здесь больше никого нет. Никто не видел, как я убивала Элисдера; с тех пор никто не входил. Соседи никогда нас не беспокоили, так что это не могут быть они.

«Тебе сказали, уходи немедленно».

Здесь по-прежнему никого нет, но черт с ним, я не буду рисковать. Я подхожу к столу, хмурясь из-за того, что собираюсь сделать. Это прекрасный предмет; Элисдер как-то рассказал мне, что спас его из парижского особняка одного маркиза во времена Террора; хотя в то же время он говорил мне, что его сделали вампиром два века назад в Англии, и он ни разу не бывал во Франции. Все — ложь, разумеется. Интересно, могу я верить хоть во

что–нибудь из сказанного им о том, что на самом деле значит быть вампиром.

Ожидая сопротивления, я дёргаю бронзовую ручку среднего ящика. Тот не двигается.

«Поспеши!»

Кто бы ни был мой невидимый покровитель, он на взводе. Я закрываю глаза и пытаюсь представить, как кровь приливает к моим рукам, давая мне силу. Это был трюк, что Элисдер показал мне, один из тех, которыми я, по правде сказать, не слишком хорошо овладела.

«Вот так, Селеста». Внезапно я слышу голос Элисдера, ощущаю, как его воля ведёт силу крови сквозь меня. Этого не может быть. Он мёртв. Его нет. Я убила его, я выпила его. «Я здесь, и я теперь с тобой навеки, моя дорогая. Тебе понадобится моя помощь — тебе нужно так много сделать, и тебе никогда не удастся этого сделать без меня. Твой второй друг согласен — именно поэтому он заставил тебя убить меня именно таким путём».

Передняя стенка переполненного ящика отходит с резким треском, а затем падает среди вихря бумаг и купюр. Я торопливо запихиваю пригоршни денег в свою сумку, затем заглядываю в ящик в последний раз и беру пистолет «Глок» Элисдера. Тут я рассчитываю на паранойю Элисдера — слава богу, я права, и пистолет заряжен.

«Он бесполезен», — говорит голос не-Элисдера. Я на секунду вздрагиваю в испуге и смотрю наверх…

…и там в окне — лицо. Мы в 15 этажах над землёй, а в окне лицо — бледное, клыкастое, уродливое лицо, которое кричит мне что–то о диаблери и Конце Времён, но я не трачу времени на то, чтобы его слушать.

Я поднимаю пистолет и стреляю, посылая шесть выстрелов в тварь за окном. Она взрывается смесью крови и битого стекла и исчезает. Внутри я слышу ликование Элисдера; снаружи — лишь плаксивый вопль вампира, падающего с высоты сотни футов на тротуар.

«Если ты поспешишь, то успеешь добраться до машины прежде, чем он подлечится».

На этот раз я не останавливаюсь и ни с чем не спорю. Я просто выбегаю из квартиры, в последний раз захлопнув за собой дверь. Поворачивая за угол на лестницу, я слышу в отдалении, как ещё что–то разбивается внутри. Полагаю, уродец привёл друзей.

«Они боятся тебя. Они боятся того, что ты собираешься сделать».

«Кто ты, черт побери, такой? — кричу я в пустоту, перепрыгивая через четыре ступеньки за раз. — Где Элисдер?»

«Я — друг. А Элисдер теперь часть тебя. Его сила — твоя. Она понадобится тебе в грядущие ночи. Твои враги ждали тебя с тех самых пор, как ты родилась».

А я уже прохожу через дверь и по вестибюлю, чуть не снеся по пути консьержа Эйба. В дальней части

квартала я могу слышать сирены, предположительно копов и скорой, которые направляются сюда, чтобы разобраться с расплющенным телом на тротуаре и выстрелами; я поворачиваю в другую сторону, направляясь по Кинг Стрит, и продолжаю бег. Мой бок болит. Кисть руки, которой я открывала ящик стола Элисдера, болит. Вся рука болит, особенно прямо над локтем, где у меня находится уродливая родинка, над которой так любила умиляться Кэрол. В моей руке разряженный пистолет, и я рефлекторно тяжело дышу и мечтаю просто сесть и отдохнуть.

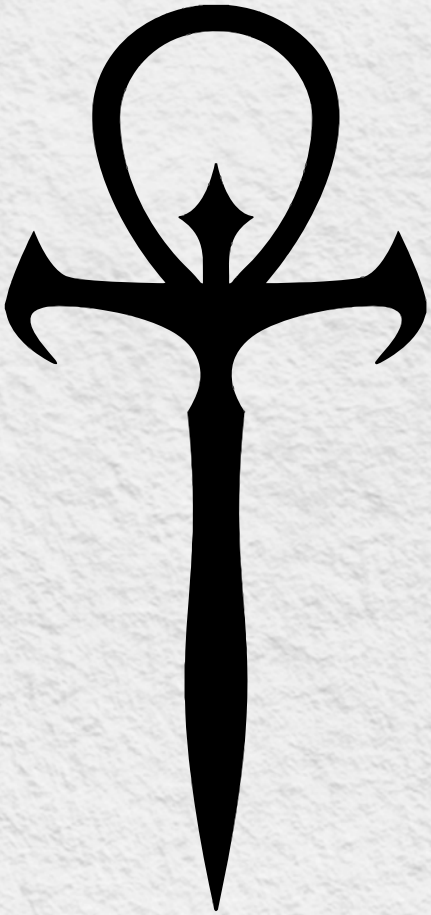
«Не сейчас. Брось пистолет, но продолжай бежать. Ты скоро сможешь отдохнуть».

«Да? — говорю я задыхаясь, хрипя и выбегая перед такси. Водитель–пакистанец начинает орать, но затем выкрикивает что–то в ужасе, заметив запёкшуюся кровь Элисдера на моем лице. — Как скоро?»

«Когда ты убьёшь и меня тоже».

Я могу слышать смех Элисдера, мешающийся с отдалёнными звуками сирен, пока я погружаюсь все глубже и глубже в ночь. Этот звук будет преследовать меня до конца света.

Который, если предчувствие меня не обманывает, не за горами.

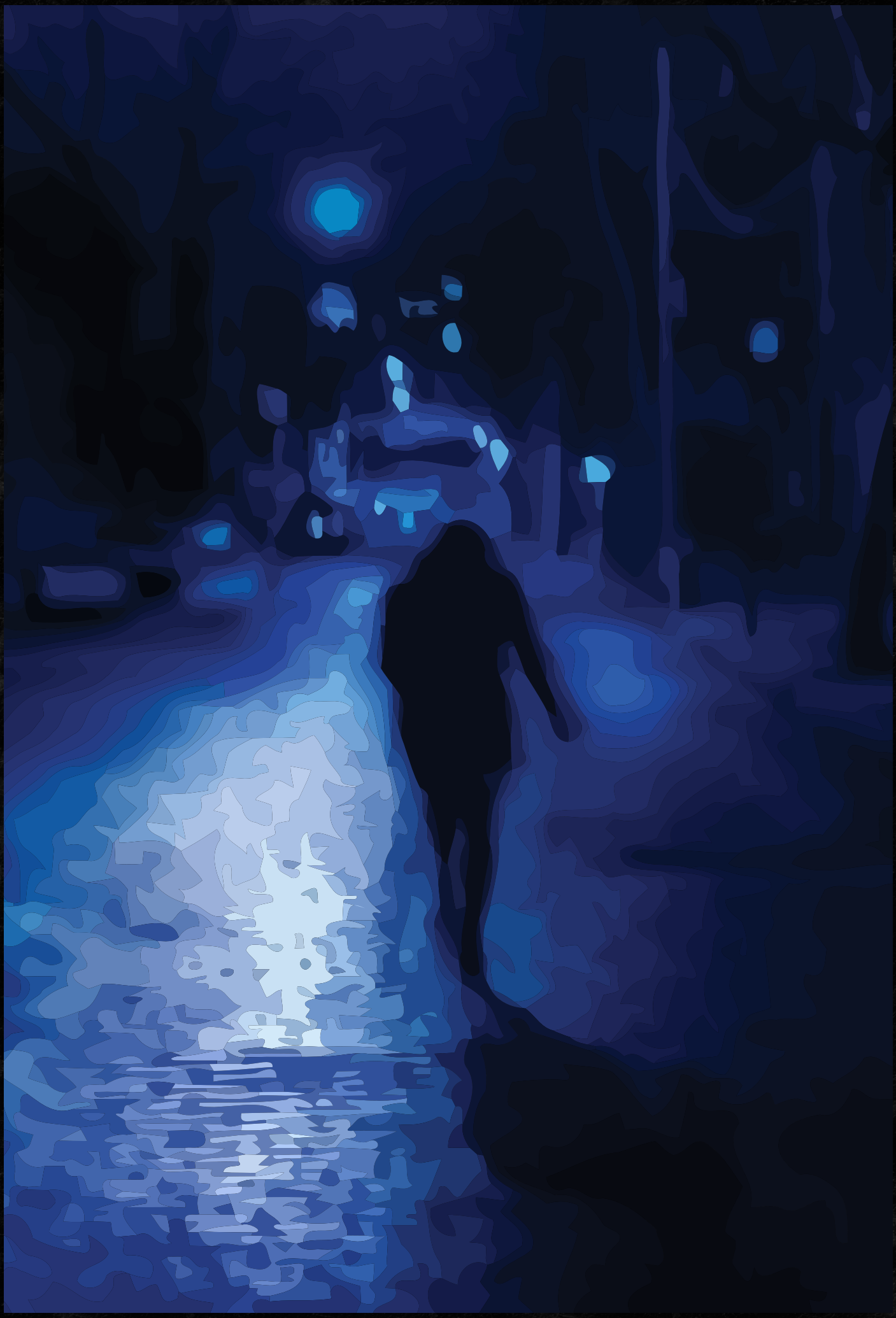


Примечание от верстальщика

Да, друзья. Вот так вот. Можно сказать два года у меня ушло на верстку этой вот книжки. Не скажу, что сидел изо дня в день - ни на миг. Суммарный срок накопился из житейских событий и банальной лени, а может быть и резкой смены интересов. Я уже не уверен. Но вот я недавно глянул на свои материалы и внезапно осознал, что оставалось то всего ничего. Эх. И вот с новыми силами я доверстываю последнюю главу. И наконец готово. Собираем, скрепляем, допиливаем. И готово.

Рад вам предоставить итог своей работы. Идея сверстать можно сказать легендарную (проще говоря самую старую) книгу по МТ - Вампир: Маскарад. Быть может некоторые из вас помнят тот первый вариант, который я создавал исключительно по своему дизайну. Думаю было вполне очевидно, что тот вариант народ просто не примет, в силу консервативности или быть может элементарной посредственности моего варианта. И тогда я решил не отступать от общепринятых норм и просто сделать максимально близко к оригиналу. Над чем я и бился. Получилось конечно не идеально, но все же неплохо, на мой взгляд.

Так что как-то так.

Создано в подарок Всем Оттенкам Тьмы и остальным, кому не безразличен мрачный, но от этого не менее притягательный сеттинг Мира Тьмы.

Лужецкий Данил,
10 июня 2015 года.